REGLAS Y LEYES

QUE SE HAN DE OBSERVAR

EN LOS JUEGOS

DEL REBESINO,

MALILLA Y CIENTOS.

REGLAS Y LEYES

QUE SE HAN DE OBSERVAR

EN LOS JUEGOS

DEL REBESINO,

MALILLA Y CIENTOS,

EN CONTINUACION

Á LA COLECCION GENERAL

DE TODOS LOS JUEGOS PERMITIDOS:

POR UN AFICIONADO,

AUTOR DEL JUEGO DEL MEDIATOR.

CON LICENCIA:
MADRID: POR MANUEL GONZALEZ.
AÑO DE MDCCXC.

ÍNDICE.

Introduccion á los juegos. . fol. 1.
Del juego del Rebesino. . . . . 13.
Explicacion de algunos términos que son freqüentes en este juego. . . . . 18.
Modo de sortear los asientos &c. . . . . 25.
Valor de los naypes. . . . . 28.
Del dar ó repartir los naypes. 30.
Del descarte y robo. . . . . 36.
De la mano. . . . . 44.
Sobre renuncios. . . . . 46.
Reglas generales. . . . . 50.
Resumen de los diferentes pagos que se hacen en este juego. . . . . 70.
Del juego de la Malilla. . . . 71.
Explicacion de algunos términos de este juego. . . . . 75.
Orden y valor de los naypes &c. 78.

Mo-

Modo de jugar la Malilla... 87.
Resumen de los pagos á este juego..... 106.
Del juego de los Cientos... 107.
Explicacion de los términos particulares de este juego. 110.
Naypes de que ha de constar la baraja, su orden y valor. 114.
De las diferentes secansas que se pueden formar..... 115.
De los Catorces..... 118.
Del dar los naypes..... 120.
Que son cartas blancas y del descarte..... 128.
De la mano.....133.
De otras ganancias que resultan jugando..... 142.
Este juego con calidades... 149.
Resumen de los pagos..... 152.

IN-

INTRODUCCION.

El mismo motivo que tuve para recoger las reglas del Mediator me obligó á juntar las de los juegos del Rebesino, Malilla y Cientos que ofrezco gustoso á los aficionados, sin embargo de habérseme motejado emplease el tiempo en esta coleccion, aun por los mismos que habiendo visto lo hacia á ratos perdidos y por complacer á una Señora (que pide con tanta gracia, que cada insinuacion es un precepto), me instaron á que diese á la prensa el Juego del Mediator: pero habiendo recibido el público este corto trabajo con aceptacion he querido agradecérselo, ofreciéndole estos otros, que no son me-

nos divertidos que aquel, y así mismo daré un género de satisfaccion á los que han creido que los juegos estaban bastantemente introducidos sin necesitar de quien los enseñase.

Primeramente, mi fin no es hacer viciosos dando las reglas y leyes de los juegos permitidos, antes bien ha sido mi intencion tan al contrario que me ha llevado la de que aprendiendo estos juegos lícitos no tuviesen que apelar á los prohibidos, mucho mas fáciles de hallar quien gustosos los enseñen, y aun quien los incite á ello, y asimismo para que en algunos casos en que los jugadores están opuestos en sus pareceres haya un tercero imparcial que decida, sin que resulte desavenirse, ni acabarse la diver-

version, lo que se hallará acudiendo á estas leyes y reglas.

Los mas de los hombres grandes así en ciencia como en santidad han aprobado los juegos lícitos, mirándolos como necesarios para alivio de la aplicacion al trabajo: Ovidio (a) dice que lo que carece de descanso no puede durar ni permanecer. El sabio Caton (b) que es razon se mezclen algunos regocijos para poder pasar los cuidados y trabajos que nos rodean; y lo mismo apoya Aristóteles (c) diciendo que siendo necesario dar treguas á los negocios y tareas para volver con mas fervor á ellas, siendo todo juego honesto lícito

(a) Epist. 4. (b) P. 3. matri.
(c) 2. et 4. Ethi.

tomado con templanza, no solo lo aconseja, pero lo realza con el bello nombre de virtud de la *Eutropelia*, ó bien sea urbanidad; y añade que es provechoso aun para conservacion de la salud; Seneca (a) corrobora lo expresado; y dice mas, "que así como es vicioso exce-»derse los hombres en el juego y »hacer oficio de él, es tambien mal »parecido ser agrestes y duros hu-»yendo de toda diversion lícita en »el trato humano, aconsejando se »gobierne uno tan sabiamente que »nadie lo desprecie como inutil y »sin provecho": y así se debe entrar con gusto en hacer un partido. Tulio (b) dice "que se deben buscar »los juegos lícitos para recuperar »los

(a) Lib. de Quat. virt. cap. de Commun.
(b) Lib. 1. de Offic.

»los espíritus perdidos por el can-
»sancio de la aplicacion á los nego-
»cios, tanto del espíritu como del
»cuerpo, usándolos á manera que
»se usa del sueño y del descanso pa-
»ra trabajar mejor despues.« San Agustin (a) sintió lo mismo quando dixo: al sabio le conviene desocupe su ánimo de las cosas en que entiende y trae entre manos. Asimismo se lee en las Colaciones de los Padres (b) del glorioso Apostol y Evangelista San Juan, de que habiéndolo visto alguno jugar con sus discípulos pareció escandalizarse, y el Santo, que reparó en ello, le mandó que flechase por mucho tiempo un arco con la saeta, y le

(a) Lib. 2. Mus. cap. 12.
(b) Thom. 22. quæst. 168. art. 2.

preguntó si podria durar en aquello mucho tiempo; el otro le respondió que no, porque se quebraria el arco; pues lo mismo se quebrantaria el ánimo del hombre, le respondió el Santo, si no usase de algun recreo; y así es opinion comun de los Doctores que en qualquiera estado y condicion que sea es lícito recrearse con los juegos honestos y permitidos, porque todos estamos sujetos al cansancio y trabajos, y aun en quanto estos sean mayores, será mas lícita la recreacion, pues segun Séneca (a) los buenos y delicados ingenios se entorpecen y hacen pesados con el continuo y demásiado trabajo, y es preciso despavilar (digámoslo así) la

(a) Lib. 1. cap. 15. de tranq. vitæ.

la luz del entendimiento esparciendo el ánimo con algun regocijo ó juego; así como las tierras fértiles y abundantes se vuelven estériles y flacas si se labran continuamente sin darlas descanso alguno; por lo que no hallo tanto mal como el que me han achacado con facilitar á muchos el que puedan aprender estos juegos con los que desahoguen algun tanto sus tareas, pues lo que los Santos Padres han escrito en contra de los juegos se debe entender, segun el comun de los Doctores, en quanto á los juegos viciosos y prohibidos por los estatutos de la Religion y de la sociedad.

Así como el juego honesto es lícito, permitido, y aun puede ser virtud, así por el contrario es

gran

gran lástima ver que se abuse de lo que solo fue inventado para recreo y alivio en los trabajos, haciendo un empleo, un oficio, ó mas bien un vicio de ello, sin considerar que faltan á Dios, al próximo, y á sí mismos; á Dios por lo expuestos que se hallan todos los tahures á ofenderle directamente con impaciencias, juramentos, maldiciones, blasfemias, quimeras, palabras asquerosas é indecentes &c. y perdiendo el tiempo, que es la cosa mas preciosa que tenemos, que no se puede recuperar, y del que, segun San Bernardo, se nos ha de pedir estrecha cuenta de en qué lo hemos empleado.

Faltan al próximo pervirtiendo la juventud, incitándolos á jugar, cebándolos á los principios, dexándoles ganar alguna cosa para

ra robarles despues el corazon, traen asimismo mil pesares á las casas, retrayendo al casado de su muger é hijos, al empleado de sus obligaciones, siendo causa de disgustos entre las familias, y de tales trastornos en la sociedad, que se ven pereciendo muchas familias por su causa.

Falta y se perjudica á sí mismo perdiendo su reputacion, aniquilando su hacienda, haciéndose de mala fé y tramposo, no solo en el juego (ganando con ventaja) sino petardeando á unos y á otros para mantener el vicio: y quántos exemplares no ha habido de arrojarse á robar, y esto es lo que significa *tabur*, que es anagrama del que hurta; y aun se siguen mas daños, pues el viciado en el juego se halla con todas

das las demas virtudes viciadas, ó no le quedan mas de una sombra de ellas, dándose á los excesos de la gula y de la concupiscencia, compañeras inseparables del jugador; pues como se suele decir, quien malamente lo gana, malamente lo gasta; pero aun hay mas, pues no solo han perdido muchos hombres por el juego la reputacion y el dinero, pero su acomodo y su libertad, viéndose perseguidos, desterrados, y aun detestados de todo hombre de bien.

Pues si el tahur se mirase bien en este espejo, y viese á lo que le arrastra su desenfreno, ¿cómo no habia de volver en sí por poco que quisiese hacer un rato de reflexion? Yo estoy asegurado que si lo hiciese le harian

rian fuerza las razones que expongo; pero qué poco caso hacen de las amonestaciones de los que quieren su bien, ridiculizando hasta la menor palabra. Por esto solo dirijo este párrafo á favor de aquellos jóvenes que queriendo aprender estos juegos lícitos caiga este libro en sus manos y puedan precaverse de los asaltos de los viciosos, no dexándose arrastrar del cebo de la ganancia, que tiene á tantos pereciendo, y á otros sin destino; porque ¿quién ha de dar empleos, comisiones, ni aun á sus hijas, ó parientas en casamiento á un jugador? y si se han dado, ¿quántas veces no se han arrepentido? ¿quántas quiebras? ¿quántos empleos quitados? ¿quántos matrimonios separados y quántas mu-

ge-

geres desgraciadas? Y no se me cite uno ó dos exemplos de hombres que han hecho su fortuna con el juego: eso es tan raro como el Fenix, y no lo es el verse infinitos llenos de miseria. Pero me dilato demasiado, sírvame de disculpa el deseo que tengo de contribuir al bien de la sociedad. *Vale.*

RE-

REGLAS Y LEYES DEL JUEGO DEL REBESINO.

A este juego es vulgar opinion decir solo lo deben jugar los flemáticos, á causa de lo picante que es: á mí me parece que todos los juegos son iguales para el que tenga unas medianas luces, y una educacion fina; y para el que no, en todos los juegos dará á conocer no haberla tenido ó haberse aprovechado poco de la que le hayan dado: y sino, ¿qué mas tiene que le echen un as ó el caballo de copas al Rebesino, ó que le corten este á tiempo, que el pujarle el juego, fallarle un Rey, ó cortarle una bola al Mediator,

y

y en la Malilla que le fallen esta, un as, ó le corten un capote? Yo á lo menos no hallo diferencia, pues en todos los juegos hay sus azares que causan las pérdidas, y estas son precisas para que haya ganancias: esto supuesto el que no se halle adornado de aquella moderacion que en todas partes es necesaria y principalmente al juego, no solo juege al Rebesino, pero á ningun otro: y así se dice generalmente que para conocer los sugetos y su crianza es como piedra de toque la mesa y el juego. El del Rebesino es de los mas divertidos que se han inventado, y observando sus reglas y las de la urbanidad lograrán pasar un rato gustoso, sí bien contemplo que lo que llevo dicho no bastará á desimpresionar á los que es-

están en la opinion de ser este juego picante, ni á calmar el sentimiento que causa en algunos la pérdida, queriendo encubrirlo con decir mal del juego, siendo cierto que así este como los demas los hacen malos ó buenos las personas que los practícan, como llevo dicho, y repito, que el que no tuviere paciencia para sufrir lo adverso de la suerte hará muy mal de exponerse en ocasion de experimentarlo.

Este juego del Rebesino fue inventado por Jácome Rebens, Caballero Maltés, de cuyo apellido quieren algunos tomase el nombre; aunque otros son de parecer lo tomase del modo de jugarlo al rebes de los demas juegos que conservan una constancia igual en sus reglas. Ha habido diferentes impresiones, pe-

ro todas se han hecho muy raras, y de las quales tengo dos á la vista. La una sin nombre de autor, ni año de impresion, solo haberlo sido en Valladolid en la imprenta de la Chancilleria; pero con todo parece ser la mas antigua de todas, por el papel, el caracter, y aun por el estílo; las reglas y leyes que trae el autor dice ser segun su origen; pero ha olvidado poner algunas. La otra edicion del Rebesino es del año de 1732 en una de las imprentas de Barcelona, y es tambien anónima; pero intolerable, sin método, ni orden, de un estilo chabacano, queriendo parecer gracioso, y descalabrando con sus necedades, confundiendo las especies, queriendo moralizar sobre cada jugada, y llamando tahures siempre que se le ofrece nom-

nombrar á qualquiera de los jugadores del Rebesino. Otras ediciones me han asegurado que ha habido impresas en esta Corte, pero no he podido haber á las manos ninguna; no hallándose en las librerias, ni bibliotecas públicas. Desde luego es de creer que siendo mas modernas estuviesen mas correctas; pero he procurado suplir á esta falta poniendo el mayor cuidado en no omitir ninguna de las leyes principales que actualmente están en uso, y con la mayor claridad que me ha sido posible.

Reglas del Rebesino.

Este juego se usa entre quatro, y con una baraja completa de quarenta y ocho naypes, siendo ventajoso el darlos ó repartirlos; es menester que los que

entren en el partido sean lo mas iguales que se pueda, pues es un juego en que menos que en otro alguno se puede disimular la desigualdad.

Antes de pasar á las reglas de este juego, me ha parecido dar la explicacion de algunos términos usados en él.

Explicacion de algunos términos que se usan en el Rebesino.

Palo. La baraja consta de quatro palos que se nombran por este ord n, oros, copas, espadas y bastos, y cada palo tiene doce naypes, que ganan á este juego por el orden con que se advertirá en su lugar.

Cartas de punto. Son el as, rey, caballo y sota de cada palo.

Cartas blancas. Se llaman todas

das las demas que no tienen valor ninguno.

Carta firme. Es aquella que no tiene otra superior que la gane, ya sea por ella misma ó por haber salido ya la mayor ó hallarse en el monte.

Cabo. Se llama así al dos de cada palo, y durmiendo este, ó habiendo salido ya, á la carta mas pequeña que quedase en cada palo: y así se dice, tal carta queda cabo.

Semi-cabo. Se llama el tres de cada palo, quando aun no ha salido el cabo, ó á la inmediata de la que quedó cabo.

Monte, que tambien se dice *Bazeta.* Son tres naypes que sobran despues de haber repartido once á cada uno, excepto el pie, ó el que dá, que se queda con doce.

Nota. Despues que se han descartado los jugadores, el monte es de quatro naypes, por dexar el pie la una que tiene de mas y quedar igual con los otros.

Descarte. Es la carta de que se va el jugador y que cambia con otra, que toma del monte.

Nota. Tambien se llama descarte quando estando jugando se va alguno de una carta por no tener del palo que se juega, y que no es carta de pago, que entonces se llama vender.

Robar. Es tomar la carta del monte en lugar de la que descartó ó dexó.

Dormir una carta. Se dice por qualquiera de las quatro del monte, despues de descartados los jugadores, y así se dice: tal as duerme, tal cabo &c. y se entiende hallarse en la bazeta.

Ma-

Mano. Es aquel que está á la derecha del que dió los naypes, y el primero que le toca jugar.

Pie. Es el que da los naypes.

Servir. Es jugar del mismo palo que se salió jugando.

Renunciar. Es no servir al palo que se salió jugando, teniendo.

Nota. A este juego no se obliga á cargar ó ganar, si no le conviene, y no es renuncio como á otros juegos.

Estar fallo. Es no tener del palo que se juega.

Semifallo. Es no tener mas de una carta de aquel palo por quien se dixo estar semifallo.

Jugar una carta de cabeza. Se dice por las cartas de pago que al que le toca jugar pone voluntariamente en la mesa.

Runfla. Es tener muchas cartas de un mismo palo.

Vender. Quando en algun fallo se echa alguna carta de pago como un as ó el caballo de copas, se dice haber vendido tal as, ó el caballo.

Sacar. Se dice quando jugando de un palo se le obliga á alguno de los jugadores á que tome con una de las cartas de pago.

Nota. En el palo de copas se puede sacar á un tiempo el caballo y el as, y se dice hacer carambola.

Encerrar. Se llama quando despues de haber hecho baza se introduce á otro de tal modo que quede sin salida, y por consiguiente haga todas las demas bazas.

Rebesino de cartas. Este es el mayor juego que se puede hacer, y consiste en levantar todas las bazas.

Cortar el Rebesino. Es de dos ma-

maneras : quando se corta á tiempo, y para esto se ha de levantar una de las dos últimas bazas, ó las dos ; y tambien quando no habiendo probabilidad de cortarlo á tiempo, se hace levantando qualquiera otra baza.

Napolitana ó Rebesino de ases. Es tener quatro ases, ó tres ases y el caballo de copas (que se reputa como as), ó los quatro ases y el caballo, y en todas estas ocasiones goza el que los tiene del privilegio de poder renunciar quantas veces le acomode, teniendo asimismo sus obligaciones, como se verá.

Introducir. Se dice quando al que tiene los quatro ases se le obliga á que haga baza (no siendo las dos últimas quando se vá á Rebesino ; que entonces se llama

cortarlo á tiempo, como ya se dixo).

Estar bien sentado. Se dice en primer lugar del que dió los naypes, y en su defecto lo está el mas inmediato á su izquierda; de suerte que el *peor sentado* será el que fuese mano.

Partida. Es cierta paga que hace aquel que tiene mas puntos en sus bazas al que no ha hecho baza, ó si la ha hecho al que tenga menos ó ningun punto en ellas, y en caso de igualdad de puntos y bazas la paga el peor sentado al bien sentado.

Mari-Perez. Es un convenio introducido, y consiste en jugar (como á la Malilla) la primera y última vuelta doble.

Modo de sortear los asientos, valor de los naypes, del dar, del robo y de la mano.

Ya se insinuó que lo mas favorable de este juego era el dar ó repartir los naypes, porque no se expone en el robo como los demas: tambien es ventajoso estar á la derecha del que sabe menos, y siendo dificil hallarse quatro jugadores totalmente iguales se sortean los asientos, dexando á la suerte qualquiera ventaja que pueda haber: para esto tomará de la baraja quatro naypes uno de los jugadores, que serán as rey, caballo y sota de qualquier palo que sea, y despues de barajados muy bien los presentan cubiertos á los demas, tomando cada jugador el suyo, y aquel á quien le tocase el as (que es

ma

mayor carta á este juego) tendrá la preferencia de sentarse en uno de los lados de la mesa que eligiese y dará los naypes; los otros tres se colocarán por el orden con que van ganando las demas cartas que les tocaron, y por la izquierda del que tuvo el as: de suerte que al que le cupo la sota quede á su derecha, y por consiguiente sea mano.

Nota. Si hubiese una señora tendrá en todo la preferencia dándole el as, antes de sortear los hombres, que lo harán despues entre sí, colocándose por su turno á la izquierda de la señora.

Si hubiese dos señoras sortearán entre sí á la mayor carta que levanten, y á quien le toque esta logrará la preferencia, sentándose la otra señora á su izquierda: los hombres hacen lo mis-

mismo, y el que alzó mayor carta se sienta en frente de la señora que dá, y el otro se queda á ser mano.

Si hubiese tres señoras y un hombre, logra este todos los honores de la mesa, dexándole el as, y sorteando las señoras entre sí los demas asientos.

Colocados cada qual en su lugar se pasa á arreglar el valor del tanto, y si se jugase con fichas se tendrá una porcion suficiente para dar cierta cantidad igual á cada uno, que se llama *dote*, que regularmente es de cien tantos en nueve fichas de á diez cada una y de diez tantos sueltos. Perdido el dote se pide otro, ó se rescata de aquel que lo gana, y así se continúa hasta que se acabe el partido, siendo la ganancia todo lo que se tenga mas que el do-

dote, y lo que se tenga de menos la pérdida.

Si se jugase con dinero delante, siendo el tanto menos de á real, se pondrán solamente unos quantos tantos, los que parezcan suficientes, en lugar de quartos, por ser el cobre algo sucio en su manejo.

Del valor de los naypes.

El valor de los naypes se ha de considerar en el juego del Rebesino de tres distintas maneras. 1.ª En quanto á el orden con que ganan unos á otros. 2.ª El valor particular de cada uno. 3.ª En los que son naypes de pago.

1.º Los naypes en qualquiera de los quatro palos ganan por este orden: as, rey, caballo, sota, nueve, ocho, siete, seis, cinco, quatro, tres y dos.

De

De esto se sigue, que, excepto el as, que siendo su valor de uno, es la primera carta del juego, todas las demas ganan por su orden natural.

2.° El valor particular de cada naype es en esta forma: el as vale quatro puntos, el rey tres, el caballo dos, la sota uno. Los demas naypes, que se llaman cartas blancas, no tienen valor alguno, ni el conjunto de los quatro naypes que forman baza, tampoco, como sucede en otros juegos.

3.° Las cartas de pago son los ases y el caballo de copas, en esta forma: cada uno de los tres ases de copas, espadas y bastos un tanto; el as de oros dos tantos, y el caballo de copas tres; y estos se ganan vendiéndolos ó sacándolos, y el que gane la partida los que se jueguen de cabeza,

za, ó duerman en el monte, y los pierde el que los tenga en sus bazas, sea porque se los hayan vendido, se los hayan sacado ó se los haya jugado: solo puede hacer excepcion en el caballo de copas, que puede tenerse en sus bazas y no pagarlo: v. gr. si otro jugando copas sacó el caballo al que le sigue, y otro tuvo que tomar la baza con el rey ó el as, no pagará el caballo que corresponde hacerlo al que lo jugó de cabeza ó se lo sacaron; pero no siendo en este caso lo pagará aquel en cuya baza se halle.

Del dar ó repartir los naypes.

No se permitirá á este juego dar los naypes sin que se haya barajado dos ó tres veces, y alzado por el que esté á la izquierda del que diese, que lo menos

ha

ha de alzar quatro naypes ; y si se quisiese alterar esta ley debe de ser con consentimiento de los quatro jugadores.

Despues de alzado se repartirán los naypes, dando once á cada uno en tres veces , una á tres, y dos á quatro, sin que se permita variar á gusto del que dá; pues ademas de que se hace para evitar las runflas , se quita el medio de que pueda sacar ventaja el que dé los naypes , si llegase á conocerlos , como suele suceder no pocas veces.

Siendo ventaja dar los naypes, porque se descarta sin riesgo de robar alguna peor que la que se fue , procure el no equivocarse en el dar , porque si diese mal pasará la mano , á menos que no estuviese la falta en la baraja , ya porque tuviese carta de mas ó

de

de menos, ó porque se hubiese caido despues de puesta en la mesa, que en este caso no pasará la mano.

Habiéndose dado el naype como queda dicho sobran tres cartas que formarán la bazeta, y la pondrá á su derecha para que de ellas, por su turno, y principiando por el mano, roben los jugadores una de encima, y poniendo debaxo la que se descarten.

Si antes ó despues de haberse descartado se hallaren los jugadores con carta de mas ó de menos, será nula la mano y volverá á dar el inmediato al que las habia repartido mal, á menos que no pendiese en que en el descarte hubiesen tomado dos en lugar de una, ó que habiendo puesto el descarte en el monte se hubiera olvidado de robar, que en es-

este caso, aunque la mano sea nula, volverá á dar el mismo que le correspondia, pues no estuvo la falta en él.

Si se echó de ver habia carta de mas ó de menos despues de haber comenzado á jugar, ya sea al principio o al fin de la mano, el que caiga en esta falta pagará lo que se atraviese, y si fuesen dos, esto es, que uno la tenga de mas y otro de menos, pagarán por mitad.

Si aquel que se halla con carta de mas diese Rebesino por no haberse reparado hasta lo último, no solamente no cobrará sino que pagará los ases que tenga en sus bazas y la partida: si en este mismo caso se hallase que otro la tuviese de menos, le ayudará á pagar por mitad, y aunque esté bien sentado no podrá ganar la

partida, ni ases que se hayan jugado de cabeza, ó que se hayan quedado en el monte, sino que pasará su derecho al inmediato que le corresponda.

Si el que tiene carta de mas, yendo á Rebesino, se lo cortasen á tiempo, deberá satisfacer su importe, y si hubiese otro con carta de menos le ayudará á pagar por mitad: advirtiendo que si fuese el que la tiene de menos quien se lo cortase, ademas de no cobrar el corte, lo pagarian entre los dos, y lo cobrarian por iguales partes aquellos que tenian las cartas cabales.

Si fuese el que tiene carta de menos el que fuese á Rebesino, aunque haga las diez bazas, se supondrá como cortado á tiempo, y deberá satisfacerlo repartiéndose por iguales partes en-

entre los otros jugadores.

Si dando Rebesino el que tuviere carta de menos, se hallase tener otro carta de mas, le ayudará á pagar por mitad, y se repartirá igualmente entre los otros dos, como se dixo quando se habló para el que tenia carta de mas.

Aunque al principio del juego se tengan las cartas cabales, si en la continuacion de la mano se echasen dos naypes en vez de uno, ó por el contrario, hubiese dexado de servir, encontrándose á lo último con carta de menos ó demas, deberá asimismo pagar lo que se atraviese, pues por su falta pudo cargar otro con la baza, que acaso hubiera sido suya, si jugara con cuidado, ó que saliendo por otro distinto palo lo que el que la levantó habe-

vendido otro su juego, que quizas lo perdió, y los descuidos se han de pagar.

Si en el monte hubiese carta de mas ó de menos, pero no se echase de ver hasta acabada la mano, esta será válida, siendo difícil averiguar en quien estuvo la falta.

Del descarte y robo.

Habiendo arreglado cada uno su juego, esto es, poniendo todas las cartas de un palo juntas, y asimismo, para mayor claridad, colocadas en cada palo segun el orden con que se ganan unas á otras, pondrá mucha atencion para hacer el descarte: si tuviese cartas altas, de suerte que espere dar Rebesino, deberá irse de algun cabo ó carta chica que esté poco acompañada, para ver si en el robo podrá hallar otra que mas le

le conve nga ; pero si no tuviese juego de intentar Rebesino (siendo el fin en este juego no pudiendo hacerlas todas, no hacer ninguna , ó las menos que se puedan) deberá seguir lo contrario de quando intente Rebesino ; esto es, se irá de la mayor carta que esté sola ó poco acompañada , y que podria hacerle levantar baza, particularmente si era carta de pago , pues ademas de hacerle hacer baza tendria que pagarla : si hubiese dos de distintos palos, igualmente solas, ó poco acompañadas , se irá de la que sea de pago en preferencia á otra qualquiera , y si las dos son de pago se irá de la que fuese mayor para no exponerse , no tan solamente á que se la saquen , pero dexar de ganar la partida por haber hecho baza , y en caso de

quedarse con alguna alta sea de los palos que se tocan menos, como los de espadas y bastos.

Aunque no puede haber regla fixa en esto del descarte, porque los accidentes del juego no se pueden prevenir, y que acontece muchas veces desechar una carta crecida que estaba sola por temor de hacer baza con ella y roba otra que aunque esté acompañada de otras del mismo palo suele introducirse por ella, habiendo podido irse en esta misma ocasion de aquella que se descartó: pero como las cosas no se han de juzgar siempre por los efectos, deberá observarse lo que en el párrafo antecedente se lleva dicho; como asimismo que en caso de arriesgar un as segundo, ó solo, no sea el de oros ó el de copas, y menos el caballo, pues

son

son los palos que se juegan regularmente los primeros y los que se siguen mas para ver de sacar las cartas de pago que son de mas valor que en otros palos. Tambien se tendrá presente que en caso que se quiera arriesgar en los palos que mas se tocan, haya de ser teniendo alguna carta alta del mismo palo con que poder tomar y atajar é introducir á otro por distinto palo, pues es el único medio (si lo consigue) de poder deshacerse de ella.

Quando un jugador tiene tres ases suele aventurarse quedándose con ellos por si roba el quarto, ó el caballo de copas; pero esto no lo aconsejo, porque es grande la contingencia, y no tanta el pagarlos, como el tener asimismó que pagar la partida con ellos, y solo lo podrá hacer quando las

demas cartas sean altas ; pues en caso de no lograr con el robo los quatro ases puede intentar Rebesino de cartas.

Tambien se ha de procurar en el descarte hacerse algun fallo, y si se tiene, seria bueno conservarlo y no descartarse por no exponerse á robar una carta de aquel palo que le falta, á menos de que tenga el caballo de copas ó as de oros solos ó con otra carta chica : porque siendo estos los palos que se tocan primero seria mejor irse de ellos que no conservar el fallo.

Tambien si se hallase semifallo á dos palos siendo cartas blancas ó de sota , será mejor no descartarse , por no exponerse á robar alguna de pago.

El que no tuviere intencion de robar por parecerle tiene buenas

nas cartas, ó por miedo de robar otra peor, tiene accion de mirar la carta que podía haber tomado, y la pondrá debaxo de la bazeta, para que no sirva á otro.

El que dió los naypes no toma carta, y solo dexa una de las doce para igualarse con los demas, y en esto está la ventaja que logra el que da, pues no se expone á contingencia alguna.

Una vez puesta la carta debaxo del monte, ó mirado la de encima, no se puede mudar de descarte, y el que lo hiciere pagará dos partidas á favor de la mesa, y será nula la mano, volviendo á darlas el mismo que dió: y si es el que hizo el yerro tomando carta que no le correspondia, entonces, ademas de pagar las dos partidas, pasará tambien la mano, por-

porque pudiera prevalerse el que tiene mal juego para que siendo nula la mano le quedase la esperanza de mejorarlo en la siguiente, y esta equivocacion ser en perjuicio de otro que tuviese buen juego.

Si en el monte hubiere carta de mas ó de menos, la mano será nula, y tambien pasará á dar otro si la baraja estuviese justa, por pender la falta en el que dió.

Al que por descuido ó con cuidado se le cogiese viendo la carta del monte que le toca robar, sin haber puesto primero su descarte debajo, se le obligará á que recoja su carta y no robe.

Si uno, por distraccion ó por qualquiera otro motivo, se descartase dos veces ó se hiciese reparo que se va de dos cartas á un tiempo para robar otras dos, la mano será nula, y el que haya come-

metido esta trampa pagará dos partidas á cada uno de los otros jugadores, y aun mereceria no volverlo á admitir en partido alguno.

El modo de descartarse es tomar la bazeta y ponerla encima de la carta de que se va, sin esparramarla, y tomará la de encima, sin descubrir otra alguna, pasando el monte al de la derecha para que robe si le conviene, y así seguirá la vuelta.

Si sucediese que alguno se olvidase de robar, y el que sigue creyendo que el otro habia robado lo hiciese, deben seguir robando los demas, sin que el que se descuidó pueda reclamar el robo ni que pase la mano.

Si uno, creyendo que habia dado, se descartó, pero no robó, y despues se descartó otro, ya no pue-

de

de pretender robar ; continuará la mano , y cae el que tuvo este descuido en la pena del que tiene carta de menos.

Si el que da las cartas roba, (ó aunque sea solamente el ver la carta) pagará por todos , como el que tiene carta de mas , pero si no la vió está á tiempo de volverla á poner en el monte.

Nota. Estas penas, que se imponen para que se juegue con atencion , y que nadie lo haga con ventaja(si no fuesen de las que se indican deban de pagarse en la misma mano) deberán tirarse á la suerte en la siguiente : como á la mayor espada , mejor rey &c. no entrando en suerte el que cometió la culpa.

De la mano.

El mano tiene, como en todos los juegos , la facultad de salir ju-

jugando la carta que quisiere, y todos están obligados á servir menos el que estuviese fallo ó tenga quatro ases; advirtiendo que no habiendo triunfo en este juego, siempre gana el mayor naype del palo que se salió jugando: tambien es el primero á descartarse.

El que alza la baza es el que vuelve á jugar, y así en adelante.

El mano es el último á ganar la partida en igualdad de circunstancias, ó lo que se llama estar peor sentado.

Si alguno al ir á jugar, al sacar la carta se le cae otra inadvertidamente, y se vió, pueden los compañeros pedirla como cayese en la mesa, pero no si cayó en el suelo.

Si salen dos ó tres juntas y tocan todas la mesa, la que se viese de ellas será la que deba de

de jugarse, y si las dos ó tres se vieron, la que tocó primero la mesa ó estuviese debaxo de otras: pero si están separadas y no se hizo reparo, la que elijan los compañeros, y solamente no viéndose ninguna podrá recogerlas y jugar la que quiera.

Sobre renuncios.

El que renunciare y se le llegase á coger en la falta paga todo lo que se atraviesa aquella mano, ó lo que es lo mismo, doce tantos, pues aunque haya vendido ó sacado algunos ases ó ganado la partida, se debe suponer que no hubiera podido venderlos ni sacarlos, ni ganar la partida si no hubiese renunciado, pasando las ganancias que á él le correspondian al inmediato que en su defecto tuviese las circunstancias de es-

estar mejor sentado y todas las demas que se requieren : por eso aunque desde el principio se haya cogido el renuncio, deberá jugarse la mano para ver quien tiene el derecho á las ganancias: asimismo no se permitirá vuelva á renunciar porque haya principiado (como en algunas partes se permite) porque es hacer mal juego y motivo de desazon; y si repitiese el renuncio deberá pagar, ademas de lo que se atraviese, una partida por cada vez que lo repita, lo que se echará á la suerte entre los otros tres la mano siguiente.

Si renunciaren dos á un tiempo pagarán por mitad, esto es, seis tantos cada uno.

Si asimismo se diese Rebesino, la mano en que haya renuncio ú otro lo cortase á tiempo,

tam-

tambien deberá satisfacerlo el que renuncia, y si lo cortase él se repartirá el producto entre los tres igualmente, porque el que iba á Rebesino podrá decir, que no se lo hubiera cortado si no hubiese hecho renuncio, y los otros dos igualmente podrian decir, que si no hubiese renunciado podria haberse cortado antes, y repartiendo entre los tres el corte se satisface á todos.

Tambien pagará por todos si hubiese quatro ases, y quanto ocurra de dar ó cortar Rebesino á tiempo, segun á quien; v. gr. si el de los quatro ases dexase dar Rebesino lo pagaria por él el que renunció, y si lo cortó á tiempo lo pagará al de los quatro ases por el que iba á Rebesino: y si lo cortase qualquiera de los otros dos lo pagaria por el de los quatro

tro ases á quien le correspondia si el tal no hubiese renunciado; y si él lo cortase se repartiria dando la mitad al de los quatro ases, y la otra mitad entre los otros dos.

Para que el renuncio esté hecho se ha de haber alzado la baza y jugado otra carta: asimismo ha de haberse advertido por uno de los jugadores, y si fuese á lo último de la mano, no se han de haber mezclado las bazas, sino que aun permanezca cada uno con las suyas, por lo que se tendrá tambien cuidado, quando uno va á reconocer alguna de sus bazas, dexar cada una de por sí para evitar que se le achaque algun renuncio; si lo advirtiesen de fuera del juego, ó estuviesen mezcladas las bazas las de los unos con las de los otros, en este caso no podrán pedir el re-

nuncio, aunque verdaderamente lo hubiera.

Reglas generales del Rebesino.

Hecho cargo de lo arriba dicho, lo primero que ha de observar el jugador de Rebesino es en los naypes que van saliendo de cada palo, y retener en la memoria qual queda firme y qual cabo; pues sin esta circunstancia nadie podrá jugarlo bien.

Reflexione antes de jugar si puede intentar Rebesino, ó si tiene quatro ases: si no tuviese juego con estas circunstancias, y fuese mano, tocándole jugar, ha de reconocer de qué palo tiene las mas crecidas sin cabo, y de este será bueno hacer una ó dos bazas, aunque sea con el riesgo de que cayga algun as, pues de no hacerlo se expone á que le saquen los cabos de los otros palos, y ju-

jugando despues de aquel que tiene las altas, se quede encerrado y cargado con ases y partida.

A esto mismo ha de atender siempre que haya de jugar, para ver si le conviene tomar ó largar la baza; pues aunque venga cargada suele ser mejor cogerla que largar el cabo, por no exponerse á quedar encerrado, particularmente si es al principio de la mano.

Si el juego fuese bastante alto, procure ver como salen las jugadas, porque tal vez se suele dar algun Rebesino quando menos se piensa, y si le salen bien puede seguir un palo como quien vá á sacar el as, porque en el fallo le irán echando las cartas grandes (de las que cada uno procura salir) para ver de ganar la partida.

El que intente Rebesiño ha

de guardar dos cartas firmes para las dos últimas jugadas, para que no se lo corten á tiempo.

Tambien se ha de hacer el cargo que duermen quatro cartas en el monte, y debe de suponer á lo menos una de cada palo; pero por si acaso no, si la carta que le falta es mayor que la que tiene, no será de las que guarde para las dos últimas bazas.

Tambien se intenta Rebesino quando se conoce hay quatro ases, porque en este caso es mas facil conseguirlo, respecto que todos le ayudan, y que el que tiene los quatro ases no puede cortarle sino á tiempo, y para evitarlo se guardan dos cartas firmes de que ya haya echado los ases; y si le cortase antes, paga el de los quatro ases por haberse introducido, y asimismo si otro que el de los qua-

quatro ases se lo cortase á tiempo, tambien paga el de los quatro ases. Asimismo si no consiguiese uno ni otro, logra ó da lugar á que sus compañeros se arrunflen y puedan introducir al de los quatro ases.

No teniendo juego para ir á Rebesino ha de tirar á no hacer baza, ó las menos que pueda, sin exponerse á quedar encerrado; porque no tan solamente dexará de ganar la partida, sino que podrá perderla.

El primero que gane la carta que jugó, el que va á Rebesino, es quien gana el corte, aunque otro levante la baza, porque lo que se debe premiar es que el jugador no solo cuide de su caudal, sino asimismo del de sus compañeros; pues aunque no se hubiera hallado otra carta superior

 que

que la suya lograba el fin de impedir se diese Rebesino; y el que otro coja la baza no aumenta nada en beneficio de los demas, pues ya por el primero que ganó estaban libres de pagar: y asi el primero que hizo el bien ha de ser el acreedor al premio.

Qualquiera de los jugadores podrá ver sus bazas, pero de los contrarios solo la última levantada.

Nota. El que dé Rebesino no pagará los ases que le han echado, ni se haya jugado, y si los ha pagado (porque en muchas partes, para quitar equivocaciones, lo hacen en el mismo punto que los echan ó se los sacan) tendrán que volvérselos.

El jugador que vea hay uno que tiene tres ó quatro bazas levantadas, procurará tomar alguna baza que venga ligera por si acaso

se

se encamina á Rebesino, particularmente si fuese mano, porque es el que menos derecho tiene á la partida, á menos que no le parezca tiene juego para cortar en tiempo, ó que no teniendo nada que vender lo dexe á que lo haga aquel que haya vendido, aunque si le viniese á pelo debe de hacerlo, por no exponerse á pagarlo si los que han vendido no tienen proporcion.

El que tuviere ocasion de vender qualquier as ó caballo de copas, procure hacerlo y no lo guarde para venderlo á otro, aunque sea con la intencion de que si hace baza aumente los puntos y pueda ganar (aunque no le toque) la partida; porque las mas veces sucede que por querer ganar la partida le sacan el as que pudo vender, y no solo la gana, sino que suele perderla quedandc

encerrado: y así para evitar estos accidentes, conservar el dinero y la amistad, quando haya ocasion no desperdiciarla, porque suelen creer se guardó con intencion, y así si se quiere hacerle perder la partida, en caso que haga baza, guarde qualquiera otra carta de punto, menos carta de pago, porque la urbanidad así lo requiere.

Algunos son de parecer, y otros se jactan, de que los jugadores no cortan sino en tiempo; pero ese es un error vano, pues antes bien quando hay algun jugador en la mesa pocos Rebesinos se dan; porque á la primera ocasion cortan, aunque no sea á tiempo, por conocer es quasi imposible hacerlo entre quien sepa jugar, y no quedarse expuesto á la contingencia de que lo den.

El Rebesino se ha de cortar siempre que prudentemente no se le siga tanta ó mayor pérdida que si lo dexase dar, pues siendo juego de cada uno para sí, no debe exponerse por los demas.

El que lograre tener napolitana, de qualquiera manera que sea, se le concede el privilegio de renunciar (como ya se insinuó en otra parte), y tiene la libertad de echar los ases á quien le pareciere segun su juego, aunque será razon el repartirlos con la equidad posible, no cargando á uno mas que á otro, pues de hacerlo se da motivo para que la honesta diversion, como es el juego, quando no ocurre circunstancia que lo vicie, sea ocasion de odio y mala voluntad: por esta razon se usa en algunas partes (y merece la aprobacion de muchos jugadores) que

que el que tiene la napolitana los eche conforme le acomode; porque si llegan á introducirlo no eche la culpa á que fue la causa guardar la igualdad; pero los demas jugadores contrarios al de los quatro ases se constituyen desde el principio á pagar ó cobrar los quatro ases por iguales partes; de suerte que de este modo no hay queja aunque le echen todos los ases á uno: tambien se sigue que qualquiera de los contrarios al de la napolitana, que tenga juego alto, intente Rebesino, lo que podrá dexar de hacer (como se ha experimentado muchas veces) por no cargar con los ases, quando por este medio habia procurado que otro se arrunflase para introducirlo, y si lo conseguia, el otro se llevaba la ganancia, y por este motivo se dexaba de hacer el ver-

verdadero juego, y asimismo le será mas dificil al de los quatro ases el salir con victoria.

El de los quatro ases tiene obligacion de cortar en tiempo al que fuere á Rebesino, y si este lo dá paga el de la napolitana por todos.

Tambien si otro cortase el Rebesino que se intentó y que debia cortar el de los quatro ases, deberá pagarlo este y no el que iba á Rebesino, por la obligacion que tenia á ello el de la napolitana.

Si yendo á Rebesino lo cortase á tiempo otro, primero que el de los quatro ases, como este levante la baza, goza del privilegio del corte, porque aunque el otro no hubiera cortado, él ya lo hubiera hecho por tener obligacion y haber guardado carta para conseguirlo; y en esto se fundó el autor

tor para dar este privilegio al de la napolitana: porque es claro que estando en la precision de cortar no podria hacerlo si no diese la casualidad de estar inmediato al que iba á Rebesino; porque estando otro antes no le servia al de la napolitana haber guardado carta alta para este fin, viéndose frustradas sus jugadas y teniendo que pagar por todos, cortase ó no cortase; lo que seria pension, en lugar de ser lo mas favorable que pueda dar el juego; ademas que exponiéndose el de los quatro ases á que fuese uno de ellos el caballo de copas, y estar fallo ó tener los cabos del palo que le falta el as, y ser justamente de este las cartas que guardó el que iba á Rebesino, se ve precisado á tener que pagarlo por todos, sin haber jugado mal: luego en buena equi-

equidad se debe compensar tan grande obligacion con alguna gracia, y esta es la que se le concede ganando el corte, como levante la baza en donde otro iba ya ganando; pero si al que va á Rebesino se lo corta primero el inmediato, en seguida gana á este, el de los quatro ases, pero el tercero levanta la baza, en este caso el primero que cortó es el que gana el corte; porque no levantando el de los quatro ases (que es á quien le está concedido el privilegio) el que corta primero debe ganarlo, como sucede en el caso de no haber napolitana.

El que tiene quatro ases no debe de hacer baza, como no sea las del corte quando se intente Rebesino, y en qualquiera otra ocasion que lo hiciese (que se llama *introduccion*), ya fuese por inad-

ver-

vertencia, ó porque no pudo menos, paga los doce tantos que debia de ganar, al que lo introduxo.

Nota. Admitiendo que quando haya napolitana se pague entre todos igualmente, tambien en el caso de introducir al que los tiene se repartirá entre todos lo que este pagase, y no al que lo introduxo.

Asimismo se repartirá entre todos qualquiera otra pérdida ó ganancia que pueda haber en este caso de quatro ases.

Si el que tiene napolitana fuese mano, y saliendo de la carta mas baxa que tenga se la dexasen, no será óbice para que pueda usar de los quatro ases, porque no pendió en él este accidente, y aun se desprendió de una carta que le pudo hacer mucha falta: pero si á la segunda jugada tam-

tambien se la dexasen, ya no podrá usar del privilegio que le es concedido al de los quatro ases, y no tendrá otro arbitrio que ver si podrá dar Rebesino.

Nota 1.ª Algunos quieren que en el caso antecedente si llega á hacer baza, aunque haya salido de la mas pequeña de su juego, no pueda usar de los quatro ases, y se fundan en que de esta suerte estaba libre de que otro diese Rebesino y ganaria sus ases sin peligro, quando es el único que tiene en contra, el de la napolitana: pero está recibido como mas arriba queda dicho, y los jugadores podrán admitir la ley que mas les acomode.

Nota 2.ª Si el que tiene napolitana hace juicio de que no podrá cortar á tiempo al que va á Rebesino por no tener ya carta pa-

para ello, porque sin prevencion arrojó los ases en las primeras bazas, ó porque no tuvo as ó carta firme del palo que conoce se queda para lo último, será bueno que corte antes si le viniese á pelo, teniendo por menos malo pagar la introduccion que no el Rebesino por todos.

Aunque se tengan los quatro ases, si no se quisiese valer de ellos podrá jugar como el juego ordinario, no obligándose á nada, no usando del privilegio.

Desde que es introducido el de los quatro ases, perdió el privilegio de renunciar en adelante.

Aunque duerma algun as ó que otro se lo juegue siempre lo cobra el de la napolitana.

Nota. En algunas partes que no se pagan los ases que duermen al que gana la partida, tampo-

poco se le pagará al de los quatro ases si durmiese el que le falta; pero es abuso introducido, siendo contra la ley del Rebesino.

Así como el hacer todas las bazas es el mayor juego que se puede hacer, por el contrario el no hacer ninguna es lo mas favorable (no pudiendo dar Rebesino), y así todos tiran á conseguirlo, y en su defecto procuran hacer las menos bazas posibles, pues el que lo logra gana lo que se llama partida.

Si todos hiciesen baza ganará la partida el que tuviere menos puntos en ellas, y si estos fuesen tambien iguales la ganará el que tenga menos bazas, y en igualdad de bazas el que esté mejor sentado.

De lo dicho se infiere que el que tenga mas puntos pagará la partida, y si dos ó mas tuviesen

iguales puntos, la pagará el que tenga mayor número de bazas, y si en esto tambien fuesen iguales, el peor sentado.

El que echare en un fallo un as ó el caballo de copas, gana lo que valga la carta, pagándola el que alce la baza, y es lo que se llama vender alguna carta.

El que á la jugada tome con qualquier as del palo que vaya jugado ó caballo de copas, pagará al que salió jugando el valor de la carta, y es lo que se llama sacar un as.

Si al que le toca jugar sale por algun as ó el caballo de copas, paga su valor al que gane la partida, y lo mismo si se queda encerrado, porque por precision ha de salir jugando por él.

Quando se hallase uno con caballo y rey de copas en las dos úl-

últimas cartas, y saliesen jugando copas, debe coger con el caballo y salir con el rey á buscar el as: si habia salido ya el as, el caballo es del que gane la partida, y no del que se lo sacó; pero si el as estaba fuera, ó dormia, el caballo es del que salió jugando.

Si se hallase con as, caballo y tres de copas, para las tres últimas bazas, y saliesen jugando del dos, habiendo salido ya las otras ocho copas, es el as y caballo de la partida; pero si faltaban algunas mas, ya estuviesen en mano de otro ó en el monte, puede coger con el caballo ó as, segun crea le conviene para perder menos, esto es, si de tomar con el as le puede hacer perder la partida, tomará con el caballo, pero si no, tomará con el as, se jugará luego el tres de copas para ver de que entre otro y

vender lo que le quede, y entonces el caballo ó as con que tomó es del que salió jugando.

El que pierda la partida, ademas de los ases que tenga en sus bazas, pagará los que se hallen en la bazeta.

Cada uno de los jugadores debe hacer patente sus bazas, para que todos queden satisfechos de los puntos que se tienen y los ases que se pierdan.

Si acabada la mano alguno juntase sus cartas con las del monte ó con las de otro jugador antes de estar conformes en lo que se atraviesa, pagará qualquiera duda que haya, sin que pueda quexarse, pues debe pagar las inadvertencias el que las hace.

El que se tendiese sin acabar la mano pierde el derecho de poder sacar los ases que se hallen

aun fuera, y debe asimismo pagar aquellos con que se quedó aunque se conozca despues de visto el juego que pudiera haber sacado los unos y vendido los otros.

Acabada la mano cada qual mira primero los puntos que tiene en sus bazas, para ver quien ha de pagar la partida, y por si hubiese alguna equivocacion se tendrá presente que son quarenta los puntos de que se compone la baraja; estos son diez y seis de los quatro ases, doce de los reyes, ocho de los caballos y quatro de las sotas, que son las únicas cartas que tienen valor señalado: y así viendo los puntos que duermen, y contando los suyos, puede qualquiera satisfacerse de si le toca pagar ó no la partida, cotejando despues las bazas en caso que los puntos sean iguales y to-

das las demas circunstancias que se requieran.

Resumen de los pagos que se hacen en el juego del Rebesino.

Tantos.

Por cada as de los tres palos de copas, espadas y bastos..... 1.
Por el as de oros..... 2.
Por el caballo de copas.. 3.
Por la partida..... 4.
Por la napolitana..... 12.
Por el Rebesino de cartas, dos partidas ú ocho tantos de cada uno..... 24.

Lo mismo que se cobra quando se gana se paga quando se pierde.

Fin del juego del Rebesino.

Del juego de la Malilla.

INTODUCCION.

He procurado en este juego de la Malilla indagar su inventor, como en todos los demas, pero ha sido infructuoso; pues no se hallan ni aun sus reglas y leyes, con todo de haberse impreso diferentes veces, y últimamente cosa de unos treinta años hace por Don Antonio de la Vega Duran, y tambien por Alfonso Perez del Castillo poco despues, pero aun estas se han hecho tan raras que no las he hallado en ninguna libreria ni Biblioteca de esta Corte, lo que hubiera celebrado tener á la vista para desempeñar este asunto con mas acuerdo, y satisfaccion del público.

En la Academia de los Juegos escrita en Frances pensé haber ha-

llado lo que deseaba, quando en el índice leí el de la Malilla; pero era otro muy diferente aunque con el mismo nombre, y al que tambien daba el de Cometa, no siendo tampoco el que con este título se juega entre muchos en nuestra España: de suerte que no pudiendo satisfacer enteramente la curiosidad de los aficionados recibirán mi buen deseo y este juego con las reglas y leyes con que comunmente se juega en nuestra Península, deseando sea de su aceptacion. *Vale.*

RE-

REGLAS Y LEYES
DEL JUEGO
DE LA MALILLA.

Hay diferentes juegos ó modos de jugarlos con el nombre de *Malilla*, ya sea entre quatro, tres ó dos personas, y estos se distinguen con diferentes apodos, como 1.° Malilla de *Compañero*. 2.° Malilla del *Estafermo*. 3.° Malilla *Urbana*. 4.° Malilla *Barrotada*, *Cara de perro á la Ruin*, ó á *punto por fuerza*. 5.° Malilla del *Campo*, de dos distintos modos de jugarla. 6.° Malilla *Coja*, de otras dos maneras. 7°. Malilla *Desaborida* y 8.° Malilla de *Perote*; estas dos últimas entre dos; pero la que propiamente se llama Ma-

li-

lilla, la que se inventó primero, y de la que todas las demas han tomado sus leyes y reglas es la de compañeros, y de la que por ahora solamente se tratará aquí, ofreciendo para mas adelante en la continuacion de esta Coleccion de juegos dar todos los demas que de este se han formado y quedan arriba insinuados, entre los quales es sumamente divertido el que llaman Malilla del Campo; no tratando de la Malilla hablada, porque ademas de ser muy cansada y en el dia no usarse, no sigue otras reglas que las de la Malilla de que aquí se trata, y que son como se sigue.

Ex-

Explicacion de algunos términos correspondientes al juego de la Malilla.

Palo. Son quatro los palos de que consta la baraja, y cada uno de doce naypes; y por consiguiente quarenta y ocho entre todos, nombrándose los palos por este orden: oros, copas, espadas y bastos; y con esta baraja completa se debe jugar á la Malilla.

Triunfo. Es el palo que señalare la última carta de la baraja despues de haber alzado, ó lo que es lo mismo, la carta que queda debaxo de la última baza y corresponde al que dá los naypes; sirve el triunfo para fallar con él quando no se tiene del palo que vá jugado, y aunque sea el triunfo de los mas pequeños gana á todas las cartas de los otros palos aun-

aunque sean las mayores, levantando la baza.

Favorito. Es un palo que se sacó á la suerte, ó se eligió antes de principiar á dar los naypes y dura toda la partida, pagándose todo doble la mano que sale triunfo.

Compañeros. Son los dos que desde el principio del juego se unieron, ya conviniéndose, ó ya tirando á la suerte, y van en contra de los otros dos que recíprocamente se llaman contrarios.

Mano. Es aquel que está á la derecha del que dió los naypes, y al que le toca salir jugando.

Pie. Es el que dá los naypes, y se tiene por lo mas ventajoso por lo que pueda valerle el alce; pero en quanto al juego es preferible el ser mano.

Servir. Es jugar del mismo palo que se salió jugando, teniendo.

Es-

Estar fallo. Es no tener del palo que se juega, ó de aquel que se nombra.

Fallar. Es quando no teniendo del palo que se juega se pone triunfo con el fin de hacer la baza.

Contrafallar. Es ganar al que fallò ya.

Arrastrar. Es salir jugando triunfo.

Cargar. Es no solo servir, pero ganar pudiendo.

Renunciar. Se puede renunciar de diferentes maneras: primero quando no se sirve al palo que se salió jugando, teniendo; segundo quando pudiendo no cargase yendo la baza de los contrarios; tercero quando teniendo triunfo y estando fallo no se ponga, yendo la baza de los contrarios; quarto quando habiendo otro fallo no contrafallase,

se, no siendo el que falló su compañero: y en todas estas ocasiones pagará lo que está establecido y se dirá mas adelante.

Carta firme. Es aquella que ninguna otra le gana, ya sea por ser la mayor del juego, ó por haber salido la mayor.

Carta falsa. Es toda aquella que no es firme.

Baza. Es el conjunto de los quatro naypes que echan los jugadores y levanta el que gana.

Capote. Es hacer todas las bazas, y el mayor juego que se puede hacer en la Malilla.

Del orden y valor de los naypes, modo de elegir los compañeros, dar los naypes, sortear el palo de favor y de la mano.

Los naypes se ganan unos á otros en cada palo como se sigue.

Pri-

Primeramente el nueve es la principal carta ó la mayor del juego con el nombre de *Malilla*; segundo, á esta sigue el as conservando su nombre, y tiene el segundo lugar; tercero, todas las demas cartas se siguen por el orden regular, ganando las mayores ó de mas puntos, á las mas chicas ó de menos, así: rey, caballo, sota, ocho, siete, seis, cinco, quatro, tres y dos.

El valor de estos naypes es: el de la Malilla cinco puntos, el as quatro, el rey tres, caballo dos, y sota uno: todas las demas cartas no tienen valor de por sí; pero cada baza, aunque se componga de cartas blancas ó sin valor, se contará por uno, y si la baza tuviese cartas de valor siempre se le añadirá un punto mas por el que le corresponde á la baza.

No-

Nota. Estos puntos sirven para contar los que cada uno gana ó pierde en la mano, porque debiendo hacer cada partido treinta y seis puntos, los que se tengan demas será la ganancia, y los que se tengan de menos la pérdida; pero si hubiese capote, que vale el conjunto ó setenta y dos tantos, se ganan estos, y no el exceso de treinta y seis; mas si faltase tan solo un punto, solo se ganará treinta y cinco, que es lo que excedió sobre las treinta y seis, siendo la mayor ganancia que puede darse no habiendo capote.

Hecho cargo del orden y valor de los naypes se pasará á elegir los compañeros, en el caso que antes no se hayan convenido ó que por ser todos iguales y serles indiferente caer con uno ú con otro tomen el asiento indistintamente;

pe-

pero si por el contrario creen pueda haber ventaja en que se unan dos, porque se suponen mas jugadores, lo decidirá la suerte.

En este caso los dos que se suponen mas jugadores no sortean, pero sí los dos mas endebles entre sí, ya sea al primer rey ó á la mayor carta que se levante, y al que le toque esta, elige para compañero uno de los dos que no entraron en suerte, y el otro vá con el que queda.

Si los jugadores son iguales se echa á la suerte, tomando el uno la baraja, y echando cartas á todos, á quienes les salgan los dos primeros reyes serán los compañeros.

Los compañeros colocados ya uno enfrente del otro se pasa á ver quién ha de dar los naypes (que es ventaja en este juego), y para esto toma uno la baraja y

nombrando los palos por su orden, señalando á cada uno el suyo (principiando por su derecha), alzará por medio la baraja, y el palo que señalare la carta descubierta será el que indique á quien le corresponde dar, y asimismo el palo de favorito.

Nota 1.ª Si hubiese una señora no se sortea á quien ha de dar, ni el palo de favorito, queriendo la urbanidad que se le ceda esta corta ventaja en su obsequio.

Si fuesen dos las señoras, no yendo de compañia, sortearán entre sí á la carta mas alta, y la que la tenga será la que ha de dar, y la otra señalará el palo de favor.

Si fueren tres las señoras, al hombre solo le corresponden los honores de la mesa, porque queden las señoras en todo iguales.

Nota 2ª. Antes de empezar á

dar

dar se tendrá cuidado de poner en medio de la mesa unos cien tantos en nueve fichas de á dieztantos, y diez tantos sencillos. Con esto habrá los suficientes para señalar lo que se atraviese, pues aunque en este juego suele llegar hasta quinientos ó seiscientos tantos, se dexa señalado cada ciento con una moneda para que no haya equivocacion; despues se arreglará el valor de cada tanto, ó lo que es lo mismo, lo qué se quiera jugar.

Estando todo corriente pasa á dar los naypes el que le corresponde, barajando á su voluntad, y dando á alzar al de su izquierda, el que precisamente lo ha de hacer, y lo menos quatro naypes, y si cortase menos de quatro, se le podrá obligar á que corte segunda vez.

Nota. El que haya de cortar, si advirtiese se ha barajado

poco (como suele acontecer) nunca lo haga por medio, pues se dán arrunfladas, quedándose regularmente con los triunfos el que dá, lo que se llama formar la *patota*; y así procure sea el alce por alto ó baxo, como de siete á nueve naypes, sobre poco mas ó menos, aunque es libre de alzar los que quiera como no sean menos de quatro.

Estando alzado pasará á repartir los naypes, principiando por su derecha, y dando doce á cada uno, en tres veces, á quatro, no permitiendo se varíe en manera alguna sin consentimiento unánime de todos, pues no es arbitrario el modo de dar, como algunos han pretendido introducir.

La última carta de la baraja, que le toca al que dá los naypes, la descubrirá ó enseñará, y

es la que señala el triunfo para aquella mano. Si fuese carta de valor la descubierta, se señalará tantos tantos de ganancia quantos puntos tenga de valor la carta vuelta; esto es, por una Malilla cinco tantos, por un as quatro &c. y por consiguiente nada por las cartas blancas.

El que diese mal, esto es, que diese ó se tomase carta de mas ó de menos, pierde lo que haya cobrado por el alce, y pasa la mano, si acaso pendiese de él; pero si fuese porque la baraja estaba falta, en este caso volverá á dar despues de haber arreglado la baraja y restituido el alce que hubiera cobrado.

Si el haber carta de mas ó de menos no se echase de ver hasta despues de haber jugado, el que la tenga demas no contará y

pagará ademas diez tantos porque jugó con ventaja, pero el que la tenga de menos, como no puede dar capote aunque haga todas las bazas, y sí exponerse á que se lo dén, queda bastantemente castigado: por lo que se tendrá gran cuidado en contar sus naypes antes de principiar á jugar.

Si al que dió las cartas no le tocase, mientras no se haya principiado á jugar, puede enmendarlo pasando la baraja al que le tocaba; pero si se ha echado la primera carta en la mesa para jugar, se proseguirá jugando aquella mano, y la siguiente dará el que le corresponda, como si el que dió no tocándole lo hubiera hecho legítimamente; pero este ademas de volver el alce (si acaso fue de valor la carta de muestra) perderá diez tantos; pues si no hubiese esta pe-

pena habria hombre que daria todas las manos por si pasaba.

El que jugare de mano no tocándole, no cuenta, y pierde diez tantos; porque de ser ó no mano pende muchas veces el darse ó no un capote y libertar su juego &c.

Modo de jugar la Malilla.

Se ha de tener mucho cuidado en llevar cuenta con las cartas que han salido de cada palo, y quáles quedan firmes, particularmente en el palo de triunfo; sin cuya circunstancia no se puede jugar bien á la Malilla.

Asimismo ha de tener atencion en no renunciar, en no dexar de cargar, á menos que no vaya ganando su compañero, que entonces es arbitrario, segun su juego; asimismo en fallar ó contrafallar

siempre que vayan ganando los contrários, porque de no hacerlo así se expone á que si lo cogen en alguna de estas faltas sufrir la pena de no contar y pagar diez tantos.

Nota. Siempre que se diga no contar se debe entender ganando, y en este caso solo se atraviesan los diez tantos: pero si perdiese, los diez tantos son ademas de la pérdida.

Si alguno de los que renunciaron, de qualquier modo que sea, conociese su falta antes de haber alzado la baza, está en tiempo de enmendarla, como no se lo hayan advertido de fuera de la mesa, ó su compañero; porque entonces, aunque no estuviese alzada, ha caido en la falta, porque para enmendar su yerro, ha de ser el mismo que lo ha hecho el que lo ha

ha de reparar; pero en caso de enmendar la jugada lo podrán hacer asimismo los que jugaron despues de él, si les acomodase.

No se puede hablar, ni tachar ninguna jugada hasta concluida la mano, porque aunque se diga que una vez hecha la jugada ya no se puede volver atrás, podrá ser de tal naturaleza que se pueda repetir, y con la advertencia enmendarlo, y el que juega ha de poner la atencion debida, ó en el pecado llevará la penitencia; y si alguno cayese en esta falta no contará y pagará diez tantos.

No se permite á este juego ver mas bazas que las suyas ó las de su compañero.

Nota. Algunos quieren no se pueda ver mas que la última baza, porque si hubo renuncio, se pueda conocer, y no haya el arbitrio de

mez-

mezclar las bazas y que no se conozca.

El que alce baza que no sea suya no cuenta, y pierde diez tantos, como ya se haya jugado carta para otra baza; pero si no podrá volverla sin incurrir en pena alguna: esta ley se funda en que aquella baza pudo quitar un capote y pudo hacer que saliendo la jugada de otra mano se trastornase todo el juego.

Qualquiera que mostrase su juego voluntariamente, (ademas de ser muy mal parecido y de mala crianza) siendo perjudicial saber el paradero de aquellos naypes, y á su compañero, conociendo como está el juego, pudo mudar de jugadas y evitar un capote; por esta razon si hubiese alguno tan imprudente que lo haga pagará diez tantos, y no contará.

No se podrá dexar otro en su lugar sin consentimiento de los demas; pues quando se dexan las cartas es regularmente quando se pierde, y no es bien visto buscar otro que lo desquite en perjuicio de los demas.

Se ha de tener mucho cuidado en las salidas del compañero para volver por ellas siempre que entre y no se oponga totalmente á su juego.

Tambien tendrá igual cuidado con las salidas de los contrarios, para no darles entrada por ellas, á menos que no se pueda otra cosa, ó que teniendo su compañero un fallo conocido convenga seguir la contraria.

Si se estuviese fallo á un palo de donde falta la firme, aunque su compañero vaya ganando, debe poner triunfo, para no dexar ha-

hacer la baza á los contrarios, á menos que no quedando ya de aquel palo carta de valor, y estimando mejor reservar el triunfo para otra ocasion; se descarte de alguna otra carta; pero ha de ser reflexionando si puede pender de aquella baza dexar de dar un capote.

Quando se tengan cartas firmes ó esté arrunflado el juego, será bueno el arrastrar siempre que haya proporcion, llevando entendido que no se pueden asegurar las firmes, ni dar capote sin arrastrar.

Tambien se debe arrastrar siempre que se haya pasado alguna Malilla, para asegurarla en lo posible, sacando los triunfos á los contrarios, y si estos hubiesen fallado ya á algun palo de que se tengan las firmes, será asimismo necesario arrastrar para ver de hacerlas.

Tam-

Tambien será regla general el arrastrar siempre que los contrarios hayan descubierto as ó rey; pero ha de ser de una alta para levantarlo, y que si su compañero tiene la Malilla tome con ella.

Si el compañero saliese arrastrando de carta blanca menor que el ocho, pide se ponga el as, porque es señal que tiene la Malilla, y que repitiendo el arrastre de alto como es regular pueda pillar el rey ú otra carta alta que pudiera interrumpirle el seguir los arrastres.

Si arrastrando el un compañero de carta blanca tuviese el otro la Malilla, es señal que al que arrastró le queda el as, y así tomando con la Malilla volverá el arrastre, para ver de sacar alguna carta de valor y que coja el compañero con el as.

Si

Si arrastrando de carta blanca qualquiera de los compañeros estuviese la Malilla ó as en los contrarios, conocerá el otro que el que arrastró tiene cartas firmes y pocos triunfos, y que fue á descubrir el juego: por lo que siempre que pudiese entrar, arrastrará.

Si se saliese arrastrando de figura ó de ocho no pide vuelta el arrastre, porque no se lleva otro fin que el de descubrir el juego, y en este caso si queda la baza en el otro compañero seguirá ó no los arrastres, segun le convenga al suyo: si no los prosiguiese y saliese de una carta baxa de otro palo, le dá á entender al que salió arrastrando de que no tiene triunfos ó que los necesita para emplearlos en algun fallo, por lo que tendrá cuidado quando entre de volverle por la jugada.

Tam-

Tampoco pide volver el arrastre quando es por haber en los contrarios carta alta descubierta, porque es solamente para lavantarla.

No se deberá arrastrar si el compañero fuese el que hubiese descubierto el as ó rey, á menos de no tener la Malilla, porque era exponerlo á que lo perdiese, y solo con conocimiento de que se necesita sacrificar aquella carta para poder asegurar su juego, podrá arrastrar.

Tampoco arrastrará si ve que los contrarios han pasado alguna Malilla, ó que por sus jugadas han pedido el arrastre, porque seria hacerles su juego.

Igualmente no se debe arrastrar teniendo el compañero algun falso conocido, pues en este caso lo que ha de hacer siempre que entre es darle por él hasta que caigan las car-

cartas de valor que hayan reservado los contrarios; pero si hubieren salido estas no debe continuar, porque le hace gastar los triunfos á su compañero infructuosamente.

Si del palo que falla el compañero tuviese las firmes, se las jugará, pues le dará otros tantos descartes, y en seguida le saldrá por el palo que considere pueda haberse hecho fallo.

Si no se tuviesen muchos triunfos, ó no fuesen de los mayores para poder destriunfar, y se conociese fallo en los contrarios, se le saldrá por las pequeñas de aquel palo, para que gasten los triunfos, particularmente si el que falla se tiene inmediato á la mano: pero si fuese á parar la baza al contrario que esté fallo, entonces no se saldrá á menos que no sea de firme,

por

porque si esta la tuviese el otro contrario, en lugar de hacerle gastar los triunfos se le daria un descarte.

Si uno de los compañeros vá arrastrando de firme, y á la segunda ó tercera jugada que haga no tuviese para servir el otro compañero, siendo preciso que este le dé á entender de qué palo tiene las firmes para que le salga por él (quando haya destriunfado y jugado las suyas), deberá seguir una de estas dos opiniones en que están divididos los jugadores, segun la que halle de mas peso. Los unos quieren que la primera carta de que se vayan señale la de donde quieren que se les juegue, fundados en que si no hay otra ocasion, con esta es suficiente, y que aunque la haya reservan los triunfos á su compañero, si ya habia

logrado el destriunfar á los contrarios.

Los otros por el contrario quieren que se les juegue del palo que reservaron, porque teniendo las firmes de aquel, el irse de una de ellas para señalarlo puede hacer falta para dar un capote; pero tiene en contra que necesita irse de dos palos para señalar el tercero, y si no tuviese lugar de ello, dexa en duda á su compañero, que no sabe por donde salirle.

Para combinar estas dos opiniones, estando avisados antes los compañeros, seria de parecer que siempre que el que arrastra vea que su compañero falla á la segunda jugada, deba salirle por el palo que reservó ó del que no se descartó; pero si sirviese á los arrastres, en el primero en que se halle

lle fallo deba señalar el palo donde tiene las firmes, por no tener lugar de señalarlo de otra manera.

Si no tuviese firmes se irá en el primer descarte de alguna figura ú ocho, porque entonces conocerá su compañero no ha de contar con él y puede variar el modo de jugar.

Quando se jugase alguna Malilla ó as, por qualquiera de los dos partidos, y tuviese alguno cartas blancas con el ocho, este ha de ser la última que eche; porque si á las primeras jugadas se echase, dá á entender, ó que está fallo ó le queda el as: tambien puede tener el rey si la baza fuese de los contrarios, porque era regular reservarlo para si su compañero tuviese el as; pero en baza en que el compañero haya puesto la Malilla es señal indubitable

de quedarle el as ó estar fallo, por lo que si le echase el ocho sin estas circunstancias seria engañar á su compañero; por eso las cartas blancas deberán echarse seguidas, comenzando por las menores.

Si uno de los compañeros fallase á algun palo de que el otro tiene las firmes, se las jugará así que entre, para darle descartes, y si no fuesen firmes se jugará las mas altas para levantar ó hacer caer las cartas de valor que haya en los contrarios.

Quando ya han salido las principales no soy de parecer se haga tercera jugada, á menos que no sea de la firme que queda para dar algun descarte á su compañero si está fallo, ó hacerles gastar un triunfo si el fallo está en los contrarios; pero no siendo firme

sería mala jugada, ó á lo menos contingente.

El un compañero que repare que el otro en vez de volverle la jugada (como es lo regular) arrastra, si quedase en su mano la baza continuará los arrastres hasta haber destriunfado ó hecho lo posible, porque es señal de que su compañero tiene las firmes muy cargadas y teme perderlas, y si lograse destriunfar podria ser capote: si no quedase en él la baza arrastrará quando llegue á entrar, á menos que llegue tarde por haber ya falládole á su compañero las cartas por quien hacia los arrastres.

No es de jugador el arrastrar sin fin determinado, como suelen hacer algunos quando tienen mal juego y uno ó dos triunfos pequeños, porque se exponen á ser capote engañando á su compañero, que pudiendo tener el as de triun-

fo resguardado lo echaria, creyendo ser salida de Malilla, y por esta razon perderlo, pendiendo de esta sola jugada el ser ó no capote: por lo que ademas de hacer jugar disgustado se ve las resultas que tiene el que no cuenta mas que con su juego.

Tampoco es de jugador salir por carta sola sino rara vez, como quando se tiene as ó rey de triunfo solo y teme perderlo; tambien quando se está á capote, pero en todos los demas casos es perjudicial, particularmente si lo tiene por costumbre, porque los contrarios si tienen las cartas firmes de aquel palo y queda en ellos la baza arrastran para asegurar las demas, lo que no suelen hacer quando no lo saben fixamente; asimismo porque conocido que juega por carta sola, si no tienen bastante juego para destriunfar guardan

las gordas para irse de ellas en algun descarte, y le ván haciendo gastar los triunfos con las pequeñas siempre que entran, y á lo último dando un arrastre logran hacer las gordas (si aun no han podido irse de ellas), y solamente dando la casualidad de que entre el compañero y las haga saltar antes, podrá coger alguna; y así teniendo otro juego mas seguro y menos conocido hará mal de exponerse á las casualidades, sino dexar venir la jugada, que qualquiera que sea que la repita tiene á su favor coger alguna carta de valor.

Siempre que se vea que los contrarios se han descartado de algun palo de donde se tienen las firmes, se debe de arrastrar para asegurarlas.

Quando se tiene algun as solo y toca jugar (como no sea el

de triunfo, que es mas facil poderlo hacer, porque se juega muchas veces por debaxo de Malilla) algunos son de parecer de ponerlo en la mesa, porque si el compañero tiene la Malilla con el rey, tomando con aquella, y repitiendo la jugada con este, le dá un descarte; si tuviese el rey sin la Malilla, se lo reserva, y si tuviese sola la Malilla, repitiendo la jugada puede pillar el rey á los contrarios: otros quieren ver si lo podrian hacer pasando otro la Malilla, porque si lo lograban, al repetir la jugada cogerian la Malilla tambien; pero esto es mas remoto, y así soy del primer parecer.

Si tuviese el rey con una ó dos cartas blancas, debe de salir por él, para hacer saltar el as, si lo tuviese el contrario que está á su derecha, ó reservárselo á su compañero, si él lo tuviese.

La

La salida de caballo es muy expuesta, y mas favorable á los contrarios que á su compañero, cayendo ó pudiendo caer todas las cartas de valor en aquella baza.

A salida de compañero no se debe de pasar Malilla, porque se debe suponer ó con el as o fallo; con que de qualquiera de las dos maneras erraba en pasarla.

Tampoco es bueno pasar las Malillas antes de descubrirse el juego por lo expuesto que se podriá estar á ser capote, á menos de no tener muchos triunfos y creer el as en el contrario que salió jugando, que entonces lo podrá arriesgar, y mas quando podria ayudar á dar capote.

Asimismo se puede arriesgar á pasarla teniendo con la Malilla el rey y que sea preciso hacer las dos para dar capote, y tambien quan-

quando están los mas de los triunfos fuera.

Todas estas reglas suelen tener alguna vez (aunque rara) su excepcion; pero este conocimiento pende mas de la práctica que de la explicacion.

Nota. A este juego se ha admitido el jugar la primera y última vuelta doble, y se llama la Mariperez, particularmente en jugando con favorito.

Resumen de los pagos que se hacen á este juego.

	Tantos.
Por el capote.....	72.
Por cada punto que pase de 36 no habiendo capote.....	1.
Por cada vuelta de Malilla.....	5.
Por cada as.....	4.

Por

Tantos.

Por cada rey..... 3.
Por el caballo..... 2.
Por la sota..... 1.
Por cada género de renuncio..... 10.

Todo esto se paga doble la mano de favorito.

Fin de la Malilla.

Del juego de los Cientos.

Este juego nos ha venido de los Franceses, que lo usan mucho, y le dán el nombre de *Piquet*, hallándolo tan entretenido que se juega con la misma aficion desde tiempo muy remoto, y sin embargo de que otros juegos hayan tenido sus temporadas de favor, no por eso han dexado el de los Cientos, permaneciendo siempre en boga entre ellos; en España tambien tiene

ne muchos partidarios, pero ha sido mayor su número en otros tiempos, aunque en el dia parece ha vuelto otra vez á ser de moda. No hay duda que no puede darse otro juego mas entretenido para entre dos, y los que lo tienen por muy pesado es porque no lo entienden, ó por querer parecer muy vivos en el concepto de los demas, diciendo es propio de gente machucha; pero á mí me parece que qualquiera que llegue á jugarlo hallará que hay muy pocos mas divertidos, ni que necesiten menos aplicacion.

REGLAS Y LEYES

DEL JUEGO

DE LOS CIENTOS Ó PIQUETE.

Aunque este juego parezca á primera vista dificultoso, en la realidad no se necesita fatigarse mucho para jugarlo bien: consiste solamente en sacar por conseqüencia el juego que pueda tener su contrario por los naypes que mostró, por el juego que acusó y por el que uno tiene en la mano: de suerte que no es dificil saber su descarte por poca atencion que se quiera poner.

Para evitar toda confusion en los principiantes se seguirá el método de dar antes una explicacion de algunos términos propios de este juego, dexando de re-

repetir algunos que ya están explicados en otros juegos de esta coleccion y que quasi son comunes á todos.

Explicacion de algunos términos particulares de este juego de los Cientos.

Baceta ó monte. Son ocho naypes que sobran despues de haber dado á cada uno los que les corresponden, y del qual toma cada uno cierto número igual al de las cartas de que se ha ido ó descartado.

Descarte. Es cierto número de naypes de que se van los jugadores y que reemplazan con las que toman del monte.

Robo. Es el que se hace en el monte tomando igual número de naypes á los que se descartó.

Cartas blancas. Son todas aquellas

llas en las que no se hallan figura alguna.

Punto. Se llama así al valor de cierto número de naypes de un mismo palo que se procuran juntar.

Secansas. Se dicen así al número de cartas de un mismo palo que se tengan seguidas ó sin intermision, y de su número toman la denominacion, v. gr. si constase de tres (que son las menores) se llaman tercias, si de quatro quartas, y así hasta la octava, que es la mayor de todas, tomando el nombre de la carta mayor con que principie la secansa.

Catorces. Se llaman así porque el que consigue hacerlos gana catorce puntos, y consiste en tener quatro ases, quatro reyes, quatro caballos, quatro sotas ó quatro dieces, que son los únicos catorces que se cuentan.

Pi-

Pique. Se dice por aquel que con sus ganancias y las jugadas llega á hacer treinta sin que su compañero ó contrario haya podido contar nada; y en este caso quando llega á treinta cuenta sesenta, y prosigue contando sencillo los demas puntos que haga. Tambien se dice *picar.*

Repique. Es quando el que va contando sus ganancias llega con ellas á contar treinta sin haber jugado ni su contrario contado, ni empatado ganancia alguna, y en este caso cuenta triple ó noventa, y prosigue contando sencillo.

Bazas. Cada uno procura hacer el mayor número de bazas que puede, y el que llegue á hacer mas de seis es el que gana las bazas.

Capote. Se llama dar capote el que hace todas las bazas.

Juego. El juego lo gana el que pri-

primero llegare á ciento, y es sencillo si el otro compañero llegó á hacer cinqüenta, y doble si no llegó, aunque no le faltase sino uno.

Empatar. Siempre que en los jugadores sea igual el punto, las secansas, ó las bazas, no se cuenta de una ni otra parte, y esto se llama empatar el punto, las secansas &c.

Calidades. Quando se juega á los Cientos con calidades se entienden por estas las siguientes: cartas blancas, secansas (solo desde la quinta inclusive arriba) catorces, capote, no llegar á cinco ni á diez, ganar el juego sencilló ó doble, y el que gane alguna de estas calidades, sin que se las empaten (las que puedan serlo) gana por cada una lo que se haya concertado &c.

Naypes de que ha de constar la baraja, su orden y valor el de las secansas y catorces, modo de dar y de la mano.

Ya se ha dicho que los Cientos se juega entre dos; pero á la baraja completa se han de quitar diez y seis naypes, que son: los treses, quatros, cincos y seises de cada palo, y por consiguiente quedan con solas treinta y dos cartas, cuyo orden y valor en todos los palos es como se sigue.

Orden de los naypes.	*Su valor.*
As.	Once puntos.
Rey.	Diez puntos.
Caballo.	
Sota.	
Diez (que son los doses)	
Nueve.	Lo que pintan ó señalan.
ocho.	
Siete.	

He-

Hecho cargo del orden y valor de los naypes pasaré á explicar asimismo el que tienen las secansas y catorces, para mayor claridad de los principiantes y no confundir la explicacion del modo de jugar.

De las secansas en general.

Ya se dixo en la explicacion de los términos lo que era secansa, y asimismo que tomaban su nombre de la carta mayor con que principiaban: esto supuesto se pasará aquí á hacer ver sus diferencias.

De las secansas de tres naypes llamadas tercias ó terceras.

Las terceras que se pueden formar en cada palo son seis, como se siguen: siendo el valor de cada una el de tres puntos.

1.ª As, rey y caballo. 2.ª Rey, caballo y sota. 3.ª Caballo, sota y diez. 4.ª Sota, diez y nueve. 5.ª Diez, nueve y ocho. 6.ª Nueve, ocho y siete.

Nota. Que la primera secansa, ademas de nombrarse tercera al as, se llama tambien tercera mayor; y la segunda secansa ó tercera al rey, se dice por esta tazon tercera real.

Lo mismo se nombrarán las demas secansas que principien con as ó rey.

De las secansas de quatro naypes ó quartas.

De estas quartas se podrán formar cinco en cada palo, y su valor será el de quatro puntos.

1.ª As, rey, caballo y sota. 2.ª Rey, caballo, sota y diez. 3.ª Caballo, sota, diez y nueve. 4.ª So-

Sota, diez, nueve y ocho. 5.ª Diez, nueve, ocho y siete.

De las secansas de cinco naypes ó quintas.

De estas se pueden formar quatro, y su valor es de quince puntos.

1.ª As, rey, caballo, sota y diez. 2.ª Rey, caballo, sota, diez y nueve. 3.ª Caballo, sota, diez, nueve y ocho. 4.ª Sota, diez, nueve, ocho y siete.

De las secansas de seis naypes llamadas sextas.

De estas se pueden formar tres, y su valor son diez y seis puntos.

1.ª As, rey, caballo, sota, diez, y nueve. 2.ª Rey, caballo, sota, diez, nueve y ocho. 3.ª Caballo, sota, diez, nueve, ocho y siete.

De las secansas de siete naypes ó septimas.

De estas solo se podrán formar dos, y su valor de diez y siete puntos.

1.° As, rey, caballo, sota, diez, nueve y ocho. 2.° Rey, caballo, sota, diez, nueve, ocho, y siete.

Y finalmente se podrá formar la octava ó secansa de ocho naypes teniendo todas las ocho cartas de un palo, y al que la tenga le valdrá diez y ocho puntos.

De los catorces.

En la explicacion de los términos se advirtió ya lo que se llamaba catorce, por lo que ahora solo se dirá ser cinco los que se cuentan ó tienen valor, ganándose unos á otros del mismo modo y con

con el mismo orden que ganan á este juego las cartas que los componen, á saber:

1.° El de ases. 2.° El de reyes. 3.° El de caballos. 4.° El de sotas. 5.° El de dieces.

Todos los demas catorces de cartas inferiores no se cuentan por no tener valor alguno.

En los catorces no puede haber empate, por ser todos, unos mayores que otros: de suerte que el que tenga el mayor ese gana, y anula los demas que tenga el contrario.

Nota. Quando no hay catorces se cuentan tres de cada clase de los catorces, siguiendo el mismo orden y preferencia para ganarse unos á otros, y por cada uno se cuentan tres puntos: pero si no hubiese mas de dos ases, reyes &c. no se contará nada.

Enterado del orden y valor de los naypes, secansas y catorces, pasaré al modo de dar los naypes.

Modo de dar ó repartir el naype.

En este juego es de mucha ventaja el ser mano, y así se sortea á quien lo ha de ser al que alce mayor carta (segun el valor que tienen á este juego), y el que la tenga será mano, ó lo que es lo mismo, mandará dar al que levantó la menor.

Si se juega con señora se sortea lo mismo; si la señora levanta la mayor le toca ser mano, y si la menor tambien, porque el caballero que tiene la mayor es el que tiene el privilegio de escoger el ser mano ó dar, y escoge esto en obsequio debido á la señora.

Antes de dar se acordará entre los dos á lo que se ha de jugar el tanto, y asimismo si ha de ser con calidades y si ha de haber doble, y quanto pueda evitar altercaciones.

Se tomarán asimismo de las cartas sobrantes ó que se han quitado á la baraja los seises y treses de oros y copas, y cada uno de los jugadores pondrá á su lado un seis y un tres, que sirven para ir señalando los puntos que se hagan, valiendo cada punto que señalen una decena.

Se ha de procurar barajar los naypes antes de darlos, y si al otro compañero le pareciese no están bastante barajadas podrá hacerlo sin que parezca mal, y en este caso podrá volverlos á barajar el que dá si quisiere, y ya no tiene accion el que es mano de volver á barajar, solo tendrá que

al

alzar, que á lo menos serán tres naypes, no siendo arbitrario el dexar ó no de alzar, sino ley precisa de que se alce.

El que reparta los naypes dará doce á cada uno en seis veces, á dos, ó en quatro veces á tres; pero no se permitirá dar de ninguna otra manera, y aun de las dos dichas habrá de continuar con la que elija desde el principio, pues si fuese arbitrario darlas como se quisiesen podria alguno que llegase á conocer los naypes dar de manera que se quedará con los que le acomodasen.

Quando se conozca que uno ha dado dos ó mas veces seguidas (si aun no estuviere hecho el descarte) pasará á darlas el que le corresponda; pero no habrá lugar como ya se haya hecho el robo.

Si se hallasen dos naypes igua-

les

les en la baraja, siempre que se eche de ver la mano será nula; pero las antecedentes en que no se reparó serán buenas.

Despues de haber repartido el naype como se ha dicho, quedarán ocho sobrantes, que es la baceta ó monte, de las quales puede robar hasta cinco el mano, y quedan las tres restantes para el pie.

Si al tiempo de dar se descubriese algun naype, se ha de volver á dar, á menos que no se conformen los dos jugadores á que se prosiga, por ser carta de poca entidad.

Si se diese carta de mas (ya sea el mano ó el pie el que la tenga) el mano ha de decidir si se ha de volver á dar ó no, conforme le acomode; pero si se contenta, y es él el que la tiene de mas

se

se irá en el descarte de una mas de las que robe, que no podrán pasar en este caso de quatro, debiendo dexar cabales al que es pie las tres del monte que le corresponden: pero si fuese el pie el que se tomó las trece, y el mano quiere que sea válido el juego, en este caso el que es pie se descartará de tres, y no robará sino dos: de suerte que al que tiene el juego cabal se le han de conservar las cartas del robo cabales.

La razon de que sea el mano el que haya de elegir si se ha de volver á dar ó no, está fundada en que el que dió fue el que hizo la falta, y así ha de sufrir la pena; pero se ha de haber advertido antes del descarte, pues si fuese despues la mano es nula.

Si ambos tuviesen carta de mas se volverá á dar.

Si

Si teniendo uno carta de mas el otro la tiene de menos, se vuelve á dar.

Si no se echó de ver la carta de mas ó de menos sino estando ya jugando, sea desde el principio ú al fin de la mano, el que la tenga de mas sufre la pena de no contar ninguna ganancia, y á su contrario le vale todo, aunque sean menores sus ganancias, ó que se las haya empatado el que tuviere la carta de mas, no solamente teniendo sus cartas cabales, pero aun teniendo carta de menos.

La razon de esta ley es que el que tenga carta de mas, esta sola le pudo causar ganar el punto, hacer una secansa superior, ó un catorce, y no será justo le valiese, lo que al que la tenga de menos no le puede servir sino de perjuicio; por eso no tiene pe-

na señalada, aun en el caso de que el otro tuviese el juego cabal.

El que tiene el juego cabal habiendo en el otro carta de menos, tiene la ventaja de contar la última baza, aunque no le sirvan á ella: asimismo puede dar capote, y no se lo puede dar el que tiene carta de menos; de suerte que este en su descuido lleva la pena.

Si antes del descarte se tuvieren las cartas cabales y el haberla de mas consistió en el robo, esto es, que se fue solo de quatro, y tomó las cinco, ó si es pie se fue de dos y tomó las tres, en este caso si no se ha jugado todavia puede enmendarse de esta suerte: el que la tenga de mas barajará su juego, y lo presentará á su compañero, el que tomará un naype á su alvedrio, que se pon-

pondrá en el descarte: tambien si la carta de mas fue por haber tomado seis en lugar de cinco haciendo falta para el robo del que es pie, la carta que á la suerte se saque en vez de ponerla en el descarte se pondrá en el monte para completarlo; si se hubiese jugado ya, no se podrá enmendar la falta, y quedará sujeto á la ley establecida para el que tiene carta de mas.

Si se volviese alguna carta del monte antes de haberse descartado, se volverá á dar, porque aquella carta puede hacer mudar de idea en el descarte: si se habia descartado el mano no mas, y este fue el que descubrió una de las otras tres, pasará por lo que decida el que aun no se descartó: y si no se contentase se volverá á dar: si fuese el

el que quedaba por descartarse el que la volvió, quedará á la eleccion de ser valida ó no en el que es mano: de manera que se ve frustrada qualquiera intencion que se pudiera formar para hacer que se volviese á dar teniendo mal juego solo porque se habia visto la carta.

Si despues de haberse descartado descubriese el uno el descarte del otro, puede aquel á quien se lo descubrieron hacerle jugar al otro por el palo que le nombre.

Si se descubriese á sí mismo su descarte no incurre en pena alguna, supuesto que es el perjuicio en contra suya.

De lo que son cartas blancas y reglas para descartarse.

Así que cada uno haya contado sus cartas y asegurado no tie-

tiene de mas ni de menos, lo primero que ha de advertir es si se halla alguna figura entre ellas, y en caso de que no, las manifestará, y le valdrán diez puntos: pero lo que tienen aun de mas ventajoso es el estar asegurado que no le pueden picar, ni repicar aquella mano: despues pasará á arreglar las cartas por palos, poniendo á la izquierda aquellas que destine para formar el punto, que son regularmente las mas altas y mas en número, y en las que haya mas proporcion de formar una secansa superior.

Para esto es menester que tenga presente primero que muchas veces se prefieren quatro cartas altas y que se sigan, que cinco mas baxas é interrumpidas, aunque compongan mas puntos, por la mayor proporcion que hay de

formar una secansa superior, y tambien porque es mas dable ganar las bazas, y asimismo que siendo cartas firmes pueda llegar á picar: y solo en el caso que se esté para acabar la partida (siendo el punto la primera ganancia que se cuenta) se tirará á hacer el mayor que se pueda, sin reparar en las demas circunstancias.

En quanto á las secansas ha de observar en guardar aquellas cartas en que haya mas proporcion de poderlas hacer con que le entre solo una carta: v. gr. si tuviese as, rey, sota y diez, y por otra parte as, caballo, diez, nueve y siete, aunque estas últimas son mas en número, se necesitaba precisamente que entraran dos ó tres cartas, esto es, el rey, la sota, y aun el ocho, lo que en la primera con solo que le entrase

el

el caballo tenia una quinta mayor, y así debia de preferirse por la mayor facilidad, y así en las demas.

Verá asimismo si tiene algun catorce, ó tres ases, ó tres reyes &c. y que con el robo pueda hacer el catorce: si se hallase con dos ó tres proporciones de estas á un mismo tiempo y no pudiese llevarlas todas porque le fuese preciso irse de algunas carta del punto (lo que no se debe de hacer por ser el principal juego deberá atenerse al mayor y descartarse de los demas.

Habiendo considerado su juego segun lo que vá explicado pasará á descartarse de aquella que juzgue conveniente á su juego. Si fuese mano podrá irse hasta de cinco naypes, y menos la que quiera, bien entendido que

lo menos ha de ser de uno, aunque se fuese de tal naype que supiese no podria hallarlo tan bueno en el robo; y en el caso de dexar alguno puede ver los que dexa de tomar y le corresponden, avisándolo al tiempo de robar, para que el que es pie estando enterado le quedan aquellas mas, pueda arreglar su descarte; pudiendo asimismo si no robase todas, ver las que dexa, y en este caso tambien las podrá ver el mano, pero con la precision de decir primero de que palo ha de salir jugando, para que no pueda servirle las cartas que viese de mudar de pensamiento.

Si por malicia ó descuido jugase de otro palo del que dixo, no solo se le podrá hacer volver la carta á su juego y hacerle jugar por donde dixo, sino que se

le obligará á que juegue por el palo que al otro se le antoje.

Desde el punto que se tocó el monte para robar no es permitido volver su descarte al juego para hacerlo diferente.

Siendo el objeto principal que lleva todo jugador el de mejorar su juego con el descarte, y que las reglas generales que aquí se dan suelen faltar muchas veces pendiendo de la casualidad, puede en algunas ocasiones apartarse de ellas siguiendo el primer impulso, que suele acertarse, pero no aconsejo se dexe llevar muy á menudo de estos impulsos, que se suelen pagar.

De la mano.

Hecho ya el descarte pasa el mano á hablar el primero, acusando sus ganancias, principiando por

el punto, despues las secansas, y en seguida los catorces ó tres de alguna cosa, que es el orden que siguen y la preferencia que tienen uñas ganancias á otras: de suerte que si estando para acabarse la partida, y á ambos les faltase v. gr. dos ó tres puntos, el que ganara el punto, aunque no valiese sino justos los tres puntos y hubiese otro con una tercera y un catorce, que lo uno es igual y el otro mayor ganancia que la del punto, saldria ó ganaria el juego el que ganó el punto.

Para acusar el punto no es preciso enseñarlo hasta que el otro le haya dicho si es bueno ó si es igual, pues si dixese que no es válido no tendrá necesidad de descubrir su juego.

Si le dixesen que es bueno pasará á enseñarlo, y contará tantos

tos puntos por él como decenas componga, y si llegase á media decena mas se contará por una, pero si no llegase á cinco se contarán solo las decenas enteras, v. gr. por quatro naypes que se compongan de treinta y cinco puntos arriba se apuntarán quatro, pero si no llegase á treinta y cinco solo se apuntarán tres, y así en los demas casos.

Si le dixesen que el punto es igual lo enseñará tambien, pero en esta ocasion ni uno ni otro lo cuentan, y esto es lo que se llama empatar.

Si le respondiesen que el punto no le sirve, ya se ha dicho no tiene obligacion de enseñarlo y pasa á acusar sus otras ganancias, v. gr. una quarta, quinta &c y si le dicen que es buena, pasará á mostrarla, contando po

cada una el valor que le corresponda, segun se ha advertido.

Si acusando una de estas secansas se le dixese que es igual, la enseñará, pero no contará nada por ella ni uno ni otro.

Al que le váliese una secansa puede contar á su sombra otras mas pequeñas, aunque sean iguales ó menores que las que tenga el contrario, v. gr. si se tuviese una tercera mayor podrá contar una tercera, aunque sea al nueve, que es la mas pequeña, aunque el contrario tenga una tercera al rey, ú otras mayores que la tercera al nueve.

Siempre que se acusen secansas se ha de principiar por nombrar las mayores, porque de lo contrario no le valdria, y la razon se funda en que nombrando la mas pequeña primero podria

des-

descubrir el juego del contrario por la respuesta que le diese de si era válida ó no; y pareceria (ademas de que no debe ser permitido) que se iba á burlar de él, pues si respondia que no era buena, nombraria entonces la otra mayor.

Lo mismo se dice en quanto á acusar los catorces ó tres de alguna cosa, que se debe principiar por el mayor, y de no hacerlo no será válido; pues puede haber supercheria: v. gr. si teniendo catorce de ases y catorce de sotas, pero que faltando el de reyes ó caballos quiere conocer si el contrario los ha hecho ó se ha ido de alguno en el descarte, acusando primero el catorce de sotas, como es inferior al de reyes ó caballos, si dice que es bueno conocerá que se ha ido de alguno

guno de ellos, y le sirve de regla para jugar, y si dice que no es válido, sabe tambien que no se ha ido de ninguno: y despues de haber descubierto su juego acusar el catorce de ases, seria una trampa insoportable: por lo que está muy bien establecido que el que principia á contar por el menor, pierda el mayor, como si no lo tuviera.

Las secansas y catorces que se tengan y no se hayan acusado por olvido, como sean iguales ó menores á las que ya se habian nombrado, se podrán acusar aunque haya habido otra ganancia de por medio; pero no si la olvidada fuese mayor que la mayor que nombró primero; como no se haya principiado á jugar.

Todo se ha de enseñar, para que sea válido, antes de haber juga-

gado la primera carta, siendo mano, y el pie antes de haber servido á aquella carta jugada; y si no se enseñase no contará ninguna de las ganancias que tuvo, y sí el otro contrario.

En algunas partes solo se enseña el punto y las secansas, pero en quanto á los catorces ó tres de alguna cosa, no se hace mas que decirlo; porque si no fuese así era facil el averiguarlo por el descarte acabada la mano: v. gr. si acusando tres reyes, habiéndose ido de uno, el contrario lo cree, porque verdaderamente los podia tener, y por eso dexa de contar otros treses inferiores; si acabada la mano repara en que uno de los reyes que acusó su compañero está en el descarte, en este caso, ademas del bochorno que pasaria, ya fuese hecho con descui-

do

do ó con malicia, no contará nada de sus ganancias, y el otro añadirá todas las suyas á lo que ha contado ya.

Si el que pudiendo tener un catorce no lo acusa, y solo declara tres de donde debia tener el catorce, debe decir si se lo pregunta el contrario, qual de las quatro cartas es de la que se ha ido.

El que contase un catorce por otro, si aun no se ha jugado puede enmendar su equivocacion; pero si se ha jugado ya no cuenta, y el contrario sí, aun aquellos que no le habian valido ó empatado.

Todas estas leyes se dirigen á evitar todo abuso que pudiese introducir el poco escrupuloso, ó hablando claro, tramposo, pues en todos los juegos se debe atender á no llevar mas ventaja

ja que la habilidad de cada uno.

El mano es asimismo el primero á jugar, pero una vez puesto el naype en la mesa no podrá volverlo á su juego, y esto sucederá siempre que qualquiera de los dos la eche en la continuacion de la mano, y si el que ha de servir al palo que va jugado pusiese de otro, teniendo de aquel, podrá entonces enmendar la jugada: tambien podrá enmendarla siempre que el que va continuando en levantar las bazas mudase de palo sin advertirlo, y por eso haya faltado en servir, ó aunque haya servido puede recogerla, siempre que no haya avisado el otro haber mudado, pero si lo avisó y va sirviendo no podrá retirar su carta para jugar otra, como ya se dixo mas arriba.

De las demas ganancias que resultan jugando.

Qualquiera de los jugadores que con sus ganancias llegase á juntar treinta puntos, sin que el contrario le haya podido ganar ó empatar ninguna de las ganancias que ha acusado, y asimismo sin haber jugado, en lugar de treinta contará noventa, y las que pasen ó que vaya haciendo las contará ademas: v. gr. si tuvo una quinta con el punto, y asimismo un catorce, todo válido, contará cinco del punto, y quince de la quinta son veinte, y catorce del que haya tenido, son noventa y quatro, en lugar de treinta y quatro, que es lo que componen los puntos que ha nombrado.

Si en este mismo juego le empatase el contrario, aunque no fuese sino el punto, con todo que

con la quinta y catorce, y alguna otra tercera, ó tres de alguna cosa hiciese ó pasase de las treinta, no podrá señalarse mas que lo justo, con todo que el otro no ha contado nada.

Si con sus ganancias llegase á hacer, v. gr. veinte y ocho, sin que el contrario contase ó empatase alguna ganancia, y prosiguiese jugando por ser mano, así que llegase á treinta contará sesenta, como el otro no hubiera levantado aun baza, sino que el mano las hubiera hecho seguidas hasta contar las treinta: por lo que tendrá cuidado de jugar carta firme hasta lograrlo, sucediendo lo mismo que en el caso antecedente, siempre que el contrario gane ó empate la mas pequeña ganancia, esto es, que no podrá contar en este caso mas que

los

los puntos que haya hecho.

Nota. Solo el mano puede hacer este juego, que se llama picar; pero el repicar lo puede lo mismo el mano que el pie, porque aunque el mano haya jugado y contado una, como el contar y las bazas es la última ganancia, el que es pie contando hasta treinta de otras ganancias preferentes, debe contar noventa.

Si el mano no tuviese, ó no le valiese ganancia alguna, comenzará jugando contando uno, y despues seguirá contando uno por cada carta que juegue, y otro por cada baza que levante (si saliese la jugada del contrario); asimismo el que hiciese la última baza contará dos puntos.

Nota. Si la última carta no llegase su valor á diez, esto es, que fuese alguna de las tres menores, no contará sino uno.

Procure el que juega ir carteando á fin de ganar las bazas, que es menester para lograrlo hacer mas de seis: tambien ha de procurar llegar á hacer cinco sobre las decenas que lleve ya, pues si no hiciese mas de quatro perderia estos; esto es, si no hiciese, v. gr. mas de veinte y quatro puntos, no señalaria mas de veinte; pero si hiciese veinte y cinco se apuntaria treinta: por lo que ha de procurar no desperdiciar punto alguno, aun en el caso de haber ganado las bazas y haber llegado, á cinco y que una mas ó menos no le pueda aumentar decena alguna, deberá siempre aprovechar algun tanto, porque ese menos tendrá su contrario para el mismo fin.

En esto mas que en otra cosa alguna se conoce el buen jugador

de Cientos, y para esto ha de tener presente las cartas que acusó su contrario de las ganancias que tuvo, y por las que asimismo tiene en la mano sacar por ilacion las que podrá tener, y así jugará de tal manera que logre aprovechar su juego.

El que tenga as y caballo nunca saldrá de aquel palo para ver de hacer las dos esperando la salida del contrario; y lo mismo se tendrá presente en qualquier otro juego semejante á este, y que quiera hacerlas todas á ver venir.

Es preciso servir siempre que se tenga del palo que va jugado, pero no es obligacion ganar si no se quiere.

A este juego no habiendo triunfo, la carta mayor del palo que va jugada es la que gana y levanta la baza; y así si se saliese jugan-

gando de la carta mas pequeña, de qualquier palo que fuese, y el otro por no tener de aquel palo echase aunque fuese un as, levantaria la baza el del siete.

En quanto á saber los naypes que se han de jugar primero es regla general jugarse las firmes de un palo, como v. gr. de donde tuvo el punto, que por lo regular deberán ser las mayores y en mas número; pero en esto no se puede fixar regla cierta, y lo hará mas la práctica que quantas advertencias se pudiesen acumular en este tratado, cansando demasiadamente al aficionado.

En quanto al modo de señalar las ganancias al fin de cada mano, ya se insinuó anteriormente se habian de tener dos naypes para el efecto, y que cada punto de ellos señalara una decena; y

así el que de sus ganancias y de las cartas que juegue, ó de las bazas si las ganase hiciese, v. gr. quarenta y seis puntos, señalarán los naypes cinqüenta descubriendo otros tantos puntos de ellos.

Nota. En estando cerca del medio juego, aunque haya hecho quarenta y seis y se señale cinqüenta, deberá advertir le faltan quatro puntos para el medio juego, ó menos si fuesen menos, aunque no fuesen mas de uno, y si el otro compañero llegase á hacer ciento antes que él hubiese completado el uno ó mas puntos que le falten al medio juego, lo perderá doble: asimismo el que llegue á noventa y cinco acabada la mano, aunque doble las cartas que señalan como si hubiera ganado el juego, si le faltase tan solo un tanto es preciso que lo advier-

vierta, y que lo haga en la otra mano; y si diese la casualidad que el otro á la mano siguiente llegase á ciento antes que él hubiera podido hacer el uno que le faltaba, perderá el juego.

El que hiciese todas las bazas, en lugar de diez puntos que señala el que las gana, quando hace mas de seis, contará quarenta, y se llama capote, como ya se dixo.

Del juego de Cientos con calidades:

Quando se juega á los Cientos con calidades se advierte antes de principiar á jugar, arreglando lo que se ha de pagar por cada una, que es arbitrario; pero si no se hubiere advertido el quanto, se pagará por cada calidad la quarta parte de lo que vaya el juego, v. gr. si se interesase una pe-

se-

seta al juego sencillo y dos al doble, cada calidad le valdrá al que la tuviese ó ganase un real, y así á proporcion.

Las calidades se pagan en esta forma.

1.° Cartas blancas gana el que las tenga una calidad.

2.° Tambien gana una calidad el que pique, y dos calidades el que repique.

3.° Por una quinta una calidad; por cada sexta dos, por cada séptima tres, y por cada octava quatro.

Nota. Si hay secansa igual no le vale á ninguno; pero al que le valió la mayor le vale asimismo qualquiera otra, aunque sea igual ó menor que la de su contrario.

4.° Por cada catorce se paga

ga una calidad, y como no puede haber empate la ganará el que lo tenga mayor, y este podrá contar otro mas pequeño, si lo tuviese, aunque el contrario lo tuviese mas grande.

5.° Gana otra calidad el que dé capote.

6.° En quanto al contar paga una calidad el que no llegue á diez en aquella mano y dos si no llega á cinco.

7.° Pagará una calidad el que pierda el juego sencillo, y dos el que lo pierda doble.

Resumen de los pagos que se hacen á este juego por las diferentes ganancias que ocurren.

	Puntos.
Por cartas blancas.....	10.
Por el punto se señalará por cada decena un punto..	1.
Por cada tercera.....	3.
Por cada quarta.....	4.
Por cada quinta.....	15.
Por cada sexta.....	16.
Por cada séptima.....	17.
Por la octava.....	18.
Por cada catorce.....	14.
Por cada tres ases &c...	3.
Por cada carta que se juega ó baza que se levanta, (siendo jugada del contrario) un punto y por la última dos.	2.
Por ganar las bazas.....	10.
Por el capote.....	40.
Por pique, en lugar de 30.	60.
Por repique, en lugar de 30.	90.

FIN.